

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES FONCTIONS DU RIRE
DANS LA COMÉDIE DES MONTY PYTHON

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
SIMON LEROUX

JUIN 2013

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Cette recherche n'est pas le fruit des efforts d'un seul homme. Plusieurs personnes ont permis la réalisation de cette analyse et j'aimerais profiter de cet espace pour les remercier.

Pour m'avoir transmis leur amour des Monty Python, je remercie Frédérick De Kinder et Dany F. Tremblay, partenaires dans le crime.

Pour leur générosité et pour leur havre de paix si gentiment prêté, je remercie Pierre et Louise Gagnon.

Pour m'avoir encouragé tout au long du processus, je remercie Rosanne Pellerin et Denis Leroux, ma famille.

Pour m'avoir ouvert des portes d'analyses et m'avoir accompagné sans stress dans cette aventure, je remercie Charles Perraton, mon directeur de mémoire.

Finalement, pour m'avoir à la fois corrigé, enduré et soutenu dans les épreuves, toujours avec le plus beau des sourires, je remercie Marie-Philippe Gagnon-Hamelin, mon amour et ma muse.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	v
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I ET MAINTENANT QUELQUE CHOSE DE COMPLÈTEMENT DIFFÉRENT : DÉFINITIONS ET LITTÉRATURE.....	11
1.1 Qui sont les Monty Python ?	11
1.1.1 Court historique de la création du groupe	11
1.1.2 Contexte historique.....	13
1.1.3 Réalisation et médiums utilisés	15
1.1.4 Spécificité <i>pythonesque</i>	16
1.2 Définitions des concepts	18
1.2.1 Le rire	18
1.2.2 Le gag	20
1.2.3 L'absurde	22
1.2.4 Comédie, parodie, pastiche et satire	23
1.2.5 La mise en abyme.....	27
1.2.6 La distanciation	28
1.2.7 Le surréalisme	30
1.3 Trois outils indispensables	31
1.3.1 Sémio-pragmatique et institutions	32
1.3.2 L'énonciation cinématographique	36
1.3.3 Le gag.....	41
CHAPITRE II LE RIRE DANS LE CINÉMA DES MONTY PYTHON.....	47
2.1 Présentation du corpus	47
2.1.1 <i>Monty Python and the Holy Grail</i>	47

2.1.2	<i>Monty Pyhon's Life of Brian</i>	49
2.1.3	<i>Monty Python's The Meaning of Life</i>	52
2.2	Les fonctions du rire.....	54
2.2.1	Le rire comme arme.....	55
2.2.2	Le rire comme bouclier	60
2.2.3	Le rire comme passage	65
2.2.4	Le rire comme séduction	69
2.2.5	Le rire comme pardon.....	72
2.2.6	Le rire comme salaire.....	77
2.2.7	Le rire comme distance	81
CHAPITRE III		
	LES EFFETS DU RIRE.....	88
3.1	Le contrôle des Monty Python	88
3.1.1	Le contrôle sur le spectateur.....	89
3.1.2	Le contrôle énonciatif.....	92
3.1.3	Le contrôle sur l'œuvre.....	96
3.1.4	Le contrôle sur le récit.....	99
3.1.5	Le contrôle sur les institutions.....	102
3.2	Les paradoxes du gag et de la comédie.....	105
3.2.1	Mordre la main qui les nourrit.....	105
3.2.2	Questions éthiques.....	109
3.2.3	Le spectacle	112
CONCLUSION.....		116
LISTE DES RÉFÉRENCES		126

RÉSUMÉ

L'impact de l'humour absurde et déjanté proposé par les Monty Python sur le monde de la comédie n'est plus à démontrer. Quarante ans après la formation de la troupe britannique, son humour est toujours actuel et ses héritiers, toujours plus nombreux. Si les influences de la troupe humoristique sur le monde de l'humour sont reconnues, celles qu'elle a eues sur l'univers cinématographique sont plus mitigées.

Pourtant, le médium cinématographique, et les outils offerts par la comédie en particulier sont au cœur des préoccupations des Monty Python. Pour ces derniers, le rire n'est pas la finalité de la comédie ; il n'est que le début d'une démarche réflexive. Entre leurs mains, le rire devient un moyen plutôt qu'un aboutissement, il renferme différentes fonctions qui ne demandent qu'à être utilisées.

Combinées avec une maîtrise des outils énonciatifs offerts par le médium cinématographique, les fonctions du rire offrent aux Monty Python un contrôle et un pouvoir inestimable à la fois sur leur œuvre et sur le spectateur. Ce contrôle, les Monty Python tentent de s'en servir à bon escient en ouvrant toujours la porte de la réflexion et du questionnement.

La réflexion proposée par les Monty Python s'inscrit non seulement dans plusieurs thèmes sociaux et politiques, mais aussi à propos de la forme cinématographique elle-même. L'énonciation et les institutions cinématographiques sont tantôt mises à mal, tantôt utilisées dans le respect des règles. Le dépassement des règles et le détournement des normes font partie de l'arsenal *pythonesque*, le tout ancré dans une réflexion sur le médium cinématographique. Avec les Monty Python, la comédie et le rire qu'elle déclenche ne sont plus une finalité : ils ne sont que le commencement.

MOTS CLÉS : rire, Monty Python, énonciation, distanciation, institution

INTRODUCTION

Humor can be dissected, as a frog can, but the thing dies in the process and the innards are discouraging to any but the pure scientific mind.

E.B. White, 1941. *Some Remarks on Humor*

Plonger au cœur de la comédie et du rire, c'est s'immerger dans un monde paradoxal, aux dualités qui s'entrechoquent. De sa fondation jusqu'à ses ornements, la comédie cinématographique fonctionne par contradictions, par oppositions, par paradoxes. Il n'est pas nécessaire de creuser bien profondément pour constater que la fondation de la comédie, celle par laquelle elle vit et meurt, est constituée par le rire. À la fois source et résultat, le rire est le cœur de la comédie cinématographique, il est sa clé de voûte. Pas de comédie sans rire, pas de rire sans comédie.

Le rire devient un passage obligé pour quiconque tente de disséquer le corps de la comédie. Une telle opération ne s'effectue pas sans heurts, évidemment. Par contre, elle possède le net avantage de faire tomber plusieurs présupposés erronés. L'un de ces préjugés coriaces est que le rire soit parfaitement inoffensif. Il est vrai qu'au premier regard, avec son caractère spontané, agréable, soudain et parfois incontrôlable, le rire ne semble pas menaçant. Pourtant, il est tout sauf innocent.

Plusieurs créateurs issus du monde de l'humour l'ont rapidement compris. C'est le cas des Monty Python, troupe britannique qui a indéniablement marqué le paysage humoristique. En leurs mains, le rire n'est plus simplement un résultat à atteindre. De finalité, il devient moyen. Le rire *pythonesque* n'est plus le but ultime du créateur comique, il est passage. Avec cette troupe humoristique, l'époque où le rire était anodin est révolue.

Si le rire n'est plus innocent, c'est que forcément, il joue un rôle plus important dans la comédie des Monty Python que de simplement dilater la rate du spectateur. Une telle affirmation est lourde de conséquences. D'abord, elle implique que le rire occupe une fonction dans la comédie, qu'il *sert* à quelque chose. Ensuite, elle sous-tend la question de la

spécificité : si le rire possède une fonction, *quelle* est-elle? Plus encore, est-il possible que le rire remplisse plusieurs fonctions à la fois ?

Légitimer la comédie

La présente recherche repose sur une perception face aux études cinématographiques. Nous avons l'impression que dans l'institution du cinéma, peu importe le génie ou l'intelligence de ses créateurs, la comédie reste toujours au second plan, derrière les films dramatiques ou expérimentaux. Nous avons l'intuition qu'une même technique cinématographique n'est pas perçue de la même manière si elle est présentée dans le cadre d'une comédie ou encore dans un film plus sérieux. Pourquoi une telle discrimination ? Pourquoi crier au génie devant une mise en abyme de Jean-Luc Godard, alors que la même technique ne fait que déclencher le rire chez les Monty Python ? Ont-ils des buts si différents ? Le rire vient-il à ce point envahir le travail cinématographique des créateurs qu'il n'est plus possible d'y voir autre chose ? Le rire vient-il corrompre la pensée ou est-il simplement une plus-value ? Les mots de Terry Gilliam, membre des Monty Python, résument bien notre pensée première:

I don't think Python exists in the film world. You read the history of film, Monty Python's a footnote at best. And when you talk to film buffs in Europe, we were the films of the seventies to them. But we are not taken seriously in the world of filmmaking. In a way it's probably a good thing, because if we were, we'd just be pretentious. But it does shock me how comedy is not allowed to be treated as serious filmmaking, and what we were doing, some of it I think is amazingly revolutionary, playing around with the medium [...] We were playing with the medium and shifting it around, in the way we were playing with television, and we get no points for that (Morgan, 1999 : 314).

C'est de cette injustice que proviennent la plupart de nos questions concernant le travail des créateurs comiques. Avec un peu de recul, une telle affirmation nous semble un peu exagérée. Au départ, nous voulions, en quelque sorte, réhabiliter la comédie, redorer son blason. Par chance, notre but a évolué au cours de nos recherches.

La comédie n'a pas besoin d'un sauveur. Elle possède toutes les capacités pour se défendre elle-même, si le besoin se fait sentir. En ce sens, il est inutile de prétendre que cette recherche redorera le blason de la comédie ou encore réparera certaines injustices

académiques commises dans le passé. La même pensée s'applique parfaitement à la place accordée aux Monty Python dans l'univers cinématographique. Il ne convient pas au présent texte de juger de la place que le groupe humoristique occupe ou devrait occuper dans le monde du cinéma. Même si la tâche semble noble, elle n'est pas pertinente dans le cadre de notre recherche. Humblement, il est donc nécessaire de mettre de côté la question de la légitimité de la comédie cinématographique. C'est l'Histoire qui en jugera.

Ceci étant dit, nous croyons que le simple fait de choisir les Monty Python comme objet de recherche est une prise de position en soi. L'œuvre complète de la troupe britannique est souvent perçue comme un objet de culte par plusieurs admirateurs, mais elle est peu analysée de manière académique. Nous n'avons pas la prétention de croire que nous sommes les premiers à opter pour un tel sujet de recherche, loin de là. Cependant, dans le contexte nord-américain actuel, cet objet peut sembler éloigné des préoccupations scientifiques habituelles. Pour nous, la comédie des Monty Python, même après quarante ans d'existence, est toujours aussi pertinente. Nous avons la conviction que le rire chez les Monty Python n'est pas une finalité en soi, mais bien un passage vers autre chose, vers d'autres fonctions. Cette hypothèse vient, à notre sens, changer le visage de la comédie. En la regardant de cette manière, il n'est plus possible de voir la comédie comme innocente. Elle n'est plus simple divertissement, elle devient porteuse de sens.

Question de recherche et corpus

Le rire est l'outil de travail par excellence des Monty Python, et ce, dans toutes sphères médiatiques où ils ont œuvré, qu'il s'agisse de la scène, de la télévision, des livres, de la musique ou encore du cinéma. Dans tous les cas, le rire est non seulement le but recherché, mais aussi l'outil utilisé. Tous ces médias fonctionnent grâce à une logique et un langage qui leur est propre. Bien que les langages varient d'un médium à un autre, le style humoristique des Monty Python, lui, conserve son apparence particulière. Déjanté, absurde, aux allures surréalistes, l'humour *pythonesque* traverse les médiums sans trop de heurts. Non seulement cet humour distinctif passe d'un médium à un autre, mais en plus, il se colle à la forme de ce dernier. Les Monty Python ne se gênent pas pour jouer avec la forme du médium qu'ils utilisent, quel qu'il soit.

Les deux outils principaux utilisés par les Monty Python nous semblent clairs : le rire et la forme du médium choisi. Pour analyser l'œuvre de la troupe britannique, il apparaît donc juste de s'attarder plus particulièrement à ces deux composantes qui forment les fondations du travail *pythonesque*. La question qui chapeaute notre recherche est donc la suivante : quelles sont les fonctions du rire dans le travail des Monty Python sur la forme cinématographique ?

Nous ne tenterons pas d'élucider le mystère du *pourquoi* c'est drôle, mais nous expliquerons le *comment* c'est drôle. En substitution au pourquoi, qui nous semble tout simplement impertinent, nous proposons le *à quoi ça sert*? Ici, c'est l'utilité du rire, de la blague qui est à l'honneur.

Pour bien répondre à notre question principale, il est important de préciser l'objet de notre recherche. Le corpus offert par les Monty Python est vaste et hétéroclite. Bien qu'il soit possible de faire des liens entre plusieurs de leurs créations, ici, c'est principalement le cinéma qui retient notre attention. La troupe a porté cinq films au grand écran en tant que collectif, soit *And Now For Something Completely Different* (1971), *Monty Python and the Holy Grail* (1974), *Monty Python's Life of Brian* (1979), *Monty Python Live at the Hollywood Bowl* (1982) ainsi que *Monty Python's The Meaning of Life* (1983).

Pour les besoins spécifiques de ce mémoire, nous nous concentrerons uniquement sur trois de ces longs métrages, en éliminant *And Now for Something Completely Different* ainsi que *Monty Python Live at the Hollywood Bowl*. L'élimination de ces titres de nos analyses s'explique simplement par le format proposé par les Monty Python dans ces deux longs métrages spécifiques. Le premier n'est pas une création originale en ce sens qu'il contient uniquement des sketches déjà diffusés dans leur émission de télévision, *Monty Python's Flying Circus*. Sans renier ses qualités cinématographiques, *And Now for Something Completely Different* se rapproche beaucoup plus de la télévision que du cinéma. Pour ce qui est du deuxième film que nous éliminons, *Live at the Hollywood Bowl*, nous le retranchons parce qu'il s'agit davantage de théâtre filmé que d'une véritable création destinée au cinéma.

Les deux films ne sont pas inintéressants, loin de là, mais ils ne correspondent pas à ce que nous tenterons de démontrer dans la présente recherche où nous insisterons sur la forme cinématographique. Dans les deux cas, c'est le médium d'origine qui est mis à contribution, et non le cinéma. À titre d'exemple, les Monty Python ne se gênent pas pour

briser le quatrième mur théâtral dans *Live at the Hollywood Bowl* en s'incrutant à plusieurs reprises dans l'assistance. Une telle pratique vient briser certaines règles théâtrales classiques et peut perturber fortement le spectateur. Par contre, cette méthode n'a aucune influence sur le médium cinématographique. Ce dernier est imperméable aux brisures des règles théâtrales classiques ; *Live at the Hollywood Bowl* aurait été filmé de la même méthode même si la présence scénique des Monty Python avait été classique.

Les trois films que nous choisissons correspondent parfaitement aux critères de notre recherche. Dans les trois cas, les Monty Python s'amuse avec le médium cinématographique, en le poussant parfois jusqu'à son extrême limite, comme c'est le cas avec *Monty Python and the Holy Grail* et sa fin pour le moins abrupte. Le médium est aussi mis à l'honneur à travers *Monty Python's Meaning of Life* où la troupe nous invite littéralement à une présentation spéciale au « milieu du film ». Les Monty Python, à travers leur oeuvre, utilisent aussi le rire comme un outil de locomotion afin d'aborder certains sujets délicats. Alors que la quête du Saint Graal et la révision du mythe des chevalier de la Table Ronde dans *Monty Python and the Holy Grail* est peu susceptible de déranger, le thème de la religion catholique au sein de *Monty Python's Life of Brian* a tout pour faire jaser. C'est grâce au rire si les membres de la troupe peuvent se permettre d'aborder un thème aussi sensible.

Il est important de noter que nous n'aborderons pas non plus les créations solos des membres des Monty Python. Sur plusieurs plans, le travail solo de Terry Gilliam et d'Eric Idle, par exemple, ressemble énormément aux créations collectives de l'époque *pythonesque*, ce qui rend leur exclusion difficile. Cependant, le simple fait qu'il s'agisse d'un travail solitaire peut venir modifier certaines données de manière considérable, notamment sur la manière de fonctionner du groupe. De la même manière, nous nous devons d'exclure le tout dernier long métrage auquel certains membres du groupe ont participé, *A Liar's Autobiography* (2012), puisque Eric Idle a refusé de collaborer à ce film d'animation en trois dimensions qui rend hommage à Graham Chapman, membre du groupe décédé en 1989.

Approches retenues, approches écartées

Que ce soit en rapport avec la forme cinématographique ou encore avec le rire et ses fonctions, le travail des Monty Python peut être approché de différentes manières. Avant

d'arrêter notre choix sur une ou plusieurs approches en particulier, nous devons en éliminer quelques-unes qui s'appliquent mal à notre recherche. D'emblée, nous rejetons l'approche psychanalytique. Cette approche pourrait avoir un certain intérêt, surtout en tenant compte du caractère parfois surréaliste et spontané du travail des Monty Python. Les outils psychanalytiques fournis par Sigmund Freud et Jacques Lacan se concentrent principalement sur le passé et l'inconscient des actants du film, qu'ils soient réels ou fictifs. À l'opposé, c'est le présent et le manifeste qui sont au centre des préoccupations de l'œuvre des Monty Python.

Plusieurs éléments instinctifs et spontanés truffent le cinéma des Monty Python. Comme en témoigne Terry Jones, le travail des Monty Python possède certains éléments surréalistes : « It's sort of stream-of-consciousness, one thing leads to another, it's not really about anything » (Morgan, 1999 : 31). Alors que certains y voient une occasion rêvée de plonger dans l'analyse psychanalytique, nous pensons qu'il est imprudent de procéder de la sorte. Nous croyons que d'opter pour une telle approche parasiterait trop l'œuvre des Monty Python, mettant dans leurs bouches des mots dont ils ne sont pas les auteurs. L'analyse psychanalytique met l'accent sur le message, sur l'inconscient dissimulé derrière la forme. Nous sommes d'avis que les messages envoyés par les Monty Python ont moins d'importance que la forme qu'ils privilégient pour le faire. Sans écarter entièrement le message, c'est surtout la forme cinématographique utilisée par les Monty Python qui retient notre attention au sein de la présente recherche. Pour nous, passer par l'analyse psychanalytique pour examiner la forme cinématographique n'est tout simplement pas le bon chemin à emprunter. L'approche psychanalytique possède de nombreuses qualités et le matériel des Monty Python pourrait faire l'objet de nombreuses analyses. Nous rejetons cette approche principalement parce qu'elle ne convient pas à notre but : découvrir les fonctions du rire dans la forme cinématographique.

Nous tenterons aussi de mettre de côté les analyses sociales et politiques à travers les trois films que nous étudions. Encore une fois, cette approche peut être intéressante dans un tout autre contexte que celui que nous proposons. Les critiques sociales et politiques sont légion dans le cinéma *pythonesque*. À tel point qu'il sera difficile, voire impossible de les écarter complètement. Comme nous l'indique Alan Richardson, « philosophy is formally just like absurd comedy without being funny » (2006 : 222). Ceci étant dit, les critiques sociales

proposées par les Monty Python sont tellement nombreuses et marquées qu'il serait malhonnête de ne pas leur laisser une place dans l'analyse.

Sur le plan méthodologique, nous avons l'intention d'utiliser d'abord et avant tout l'analyse filmique. Puisque nous voulons mettre à l'avant-plan l'œuvre et ce qu'elle est spécifiquement, il s'agit de la méthode la plus appropriée. Avec l'analyse filmique, le regard se porte principalement sur l'œuvre, c'est-à-dire l'image et le texte, laissant de côté les autres aspects de la critique liés aux études de la réception. Ici, nous laissons de côté les *focus groups*, les entrevues ou les questionnaires de réception pour nous concentrer, en priorité, sur l'œuvre cinématographique des Monty Python.

Nous croyons donc qu'il est préférable de nous attarder en premier lieu à l'œuvre en elle-même, en laissant de côté les aspects psychanalytiques et sociaux de l'analyse. Malgré tout, l'analyse uniquement textuelle a ses limites puisqu'elle a tendance à exclure les contextes de production et de diffusion. En ce sens, l'approche sémio-pragmatique¹ préconisée par Roger Odin réunit le meilleur des deux mondes : c'est l'œuvre qui prime, tout en gardant en tête le contexte de production et de réception. C'est avec cet angle d'approche que nous nous attaquerons au travail des Monty Python.

Nous croyons que la plupart des réponses à nos questions de recherche se cachent à l'intérieur des œuvres elles-mêmes. Par contre, nous sommes aussi d'avis qu'exclure complètement le contexte de production et de diffusion est une grave erreur d'analyse. Ces contextes peuvent influencer fortement le contenu d'une œuvre, peu importe sa nature. Dans le cas de la comédie, et encore plus dans celui de la parodie, tout ce qui englobe l'œuvre prend une importance capitale. Par définition, la parodie « signifie étymologiquement "chanter à côté", chanter faux, en contre-chant, chanter dans un autre ton » (Sorin, 2010 : 25). Pour être en mesure de *chanter à côté*, encore faut-il que la parodie ait une cible extérieure au texte, donnant par le fait même une importance au contexte de production.

¹ Dans le cadre de cette recherche, les conditions de production seront écartées au profit des conditions de réception de l'œuvre. En nous attardant de la sorte sur les conditions de réception, nous croyons qu'il est pertinent d'aborder le concept de sémio-pragmatique, même si nous n'avons pas l'intention d'entrer dans une analyse comparative des différentes structures.

Parcours de recherche

Pour savoir où aller, il est essentiel de savoir d'où l'on vient. En ce sens, le contexte de production va souvent déterminer certaines techniques, certaines manières de procéder qui sont propres à une époque ou un contexte socio-culturel donné. Le cinéma des Monty Python ne fait pas exception. Bien qu'elle survive, en portant souvent le statut de films-cultes, la comédie offerte par les Monty Python est datée. C'est tout un pan de culture qui voyage avec les films de la troupe britannique, que les créateurs l'aient souhaité ou non. Il ne fait aucun doute que le contexte historique et culturel a grandement influencé la manière de travailler des Monty Python. En effectuant un survol historique au tout début du premier chapitre, il sera possible de constater que les années de création du collectif correspondent à des années très mouvementées sur le plan intellectuel. L'environnement dans lequel baignaient les membres de la troupe semble avoir été marquant pour eux, de la même manière que chacun des Monty Python a su influencer le milieu culturel et humoristique. C'est cette double influence qui nous force à insister autant sur l'importance du contexte de production et de diffusion de l'œuvre, et donc, sur l'approche sémio-pragmatique. Un tel panorama historique nous semble être une première étape obligatoire pour effectuer une analyse du travail des Monty Python.

Une fois ce panorama contextuel effectué, il est important de définir les concepts fondamentaux sur lesquels cette recherche repose. Les notions de rire, de gag, d'humour, d'absurde, de comédie, de parodie, de pastiche et de satire, mais aussi quelques notions de distanciation, de mise en abyme et de surréalisme doivent être observées à la loupe. Ces outils sont incontournables pour non seulement comprendre comment fonctionne la comédie, mais aussi à quoi elle peut mener. Ce parcours des notions essentielles permettra par la même occasion d'expliquer plus en détail pour quelles raisons c'est le rire et non le gag qui est prédominant au sein de ce projet de recherche.

Ayant en main certaines définitions et certains concepts, il nous sera alors possible de s'attaquer aux approches que nous comptons privilégier dans ce mémoire, soit la sémio-pragmatique et sa notion d'institutions, l'analyse du gag et sa logique de l'absurde ainsi que les théories de l'énonciation cinématographique. Ces approches offrent les principaux outils

auxquels nous nous référerons tout au long de cette recherche. Certains de ces outils semblent plutôt éloignés les uns des autres, mais nous sommes convaincus qu'une fois rassemblés, ils deviendront complémentaires et permettront un regard plus juste sur l'œuvre des Monty Python.

Nous débuterons le deuxième chapitre en présentant plus en détail les films qui composent notre corpus. Contexte de production, contexte de réception, différences et ressemblances entre les trois films sont au programme. Ce n'est qu'une fois ce corpus assimilé qu'il sera possible d'explorer les différentes fonctions du rire à travers l'œuvre des Monty Python. Nous verrons le rire à la fois comme bouclier, comme passage, comme moyen de séduction, comme salaire et comme pardon, entre autres. Cette liste est loin d'être exhaustive. Notre objectif n'est pas de former un système fermé avec les fonctions du rire, loin de là. Nous voulons simplement démontrer que le rire n'est pas anodin et qu'à lui seul, il a la capacité de mener le spectateur vers d'autres chemins. En ce sens, l'exercice consistant à élaborer un système fermé avec toutes les fonctions possibles du rire nous apparaît futile. En tentant ce travail périlleux, nous craignons de fermer trop rapidement le système sur lui-même, ne laissant pas de place à certains éléments hétéroclites et radicaux. Il est nécessaire d'ajouter que les systèmes fermés résistent mal aux évolutions et aux nouveautés. De la même manière, il ne nous apparaît pas utile de classer systématiquement tous les rires que nous rencontrons sur notre passage. Nous ne souhaitons pas non plus classer le rire dans une seule catégorie, l'obligeant à demeurer dans un carcan peu pertinent. Certes, des exemples canoniques vont émerger de nos réflexions, où le rire aura une fonction particulière dans certains cas précis. Par contre, nous émettons l'hypothèse selon laquelle les fonctions du rire ne sont pas exclusives, ce qui rend inutile, par le fait même, la construction d'un système fermé.

Pour terminer notre analyse, nous amorcerons le dernier chapitre avec les effets provoqués par le rire. C'est une fois le gag et la forme cinématographique correctement décortiqués qu'il est possible de constater, qu'entre les mains des Monty Python, ces outils forment un arsenal puissant pour obtenir un contrôle parfait sur leur œuvre. C'est grâce à leurs connaissances approfondies du médium et des tenants et des aboutissants du gag qu'ils peuvent se permettre de jouer avec ce qu'ils ont sous la main. Avec la troupe humoristique, le jeu est à l'honneur. Les Monty Python sont les maîtres incontestés du jeu, qu'ils mènent

d'une main de fer. Nous verrons donc de quelle manière ils arrivent à contrôler non seulement leur œuvre, mais aussi le spectateur qui la regarde.

Ce contrôle ne s'effectue toutefois pas sans heurts. Le gag et la comédie vivent à travers certains paradoxes que nous tenterons d'explorer. Les Monty Python mènent le jeu, certes, mais ils font eux aussi partie d'un plus grand jeu, celui des institutions. Ici, nous observerons de quelle manière les membres de la troupe humoristique prennent un malin plaisir à se moquer des institutions, quelles qu'elles soient. Il s'agit d'un jeu dangereux, puisqu'ils n'hésitent pas à mordre la main qui les nourrit.

Pour conclure, nous verrons jusqu'où les effets du rire se font sentir dans le travail des Monty Python. C'est ici que nous aborderons toutes les critiques sociales et les idées philosophiques proposées par la troupe humoristique. C'est principalement grâce au rire qu'ils peuvent se permettre de traiter de sujets délicats comme la religion dans *Life of Brian* ou encore la guerre dans *Meaning of Life*. Ces critiques et ces messages sociaux nous semblent être la manière des Monty Python de s'inscrire dans le monde qui les entoure. Il serait dommage d'éviter la question.

L'auteur américain E.B. White affirme qu'analyser la comédie en profondeur provoque la mort de la blague, et qu'en plus, personne ne s'intéresse à un tel processus. Pour nous, une telle affirmation représente un défi supplémentaire. S'il fallait le croire, il faudrait toujours se laisser porter par l'humour, sans poser de question, sans savoir où il nous mène. Nous ne voulons pas vivre dans un monde où nous pouvons être menés par le bout du nez, même si cela implique une sensation aussi agréable que le rire. Il devient donc nécessaire et pertinent de comprendre où le rire peut mener, quelles fonctions il peut occuper à travers la comédie. De plus, c'est en analysant l'humour qu'il peut se renforcer, évoluer vers d'autres formes. Bien au contraire des propos d'E.B. White, nous sommes convaincus que l'exercice de l'analyse de l'humour et du rire est pertinent. C'est pourquoi nous prenons l'humour très au sérieux.

CHAPITRE I

ET MAINTENANT QUELQUE CHOSE DE COMPLÈTEMENT DIFFÉRENT : DÉFINITIONS ET LITTÉRATURE

1.1 Qui sont les Monty Python ?

L'influence des Monty Python dans le monde de l'humour est souvent comparée à celle qu'on eut les Beatles dans le monde musical. La troupe humoristique est l'objet d'un véritable culte. Au-delà du culte, qui sont les Monty Python, qu'est-ce qui rend leur humour si particulier ?

1.1.1 Court historique de la création du groupe

Monty Python, c'est la rencontre de six comédiens et auteurs : Terry Jones, Michael Palin, John Cleese, Eric Idle, Graham Chapman et Terry Gilliam. Cinq Britanniques et un Américain, Terry Gilliam, qui s'unissent dans un univers absurde et déjanté pour prendre d'assaut tous les médiums qui leur tombent sous la main. Il est important de noter que rien ne laisse présager une union entre les membres du groupe dans leurs carrières académiques respectives. L'Université de Cambridge accueillait Chapman, Cleese et Idle, étudiant respectivement la médecine, le droit et l'anglais, tandis que l'Université d'Oxford hébergeait Palin en histoire et Jones en études anglaises (McCabe, 2003). Quant à lui, Terry Gilliam obtient son diplôme de l'Occidental College en sciences politiques, où il apprend aussi l'art du dessin et de la sculpture grâce aux cours qu'il choisit (Morgan, 1999 : 19).

Malgré leurs horaires chargés, tous les membres des Monty Python trouvent le temps de s'impliquer au sein de différents groupes artistiques de leurs universités respectives. Les premiers balbutiements scéniques de Chapman et Cleese se font avec le *Cambridge Circus*, une revue de l'année théâtrale (Morgan, 1999 : 13-14). En parallèle, Jones et Palin travaillent ensemble sur le même type de spectacle avec le *Oxford Revue*. Ces

expérimentations théâtrales donnent l'occasion aux futurs Monty Python d'explorer à la fois les métiers de comédien et d'auteur. Au sein de leurs troupes universitaires, ils doivent tout accomplir, de l'écriture jusqu'à la présence scénique.

De projets d'étudiants, les membres des Monty Python passent rapidement à des ambitions plus sérieuses. Palin, Jones, Gilliam et Idle font leurs armes avec une série télévisée destinée aux enfants, *Do Not Adjust Your Set*, diffusée entre 1967 et 1969 alors que le caractère pince-sans-rire de Cleese et de Chapman leur vaut un rôle dans une autre série, *The Frost Report*, popularisé en 1966 (Morgan, 1999). Ces produits télévisuels sont différents, mais ils versent tous deux dans l'humour. Déjà, il est possible de constater l'apparition de la couleur distinctive des Monty Python, en particulier grâce au travail d'animation de Terry Gilliam. En utilisant le dessin et le papier découpé, Gilliam explore un terrain de jeu infini : pratiquement tout lui est permis. Il peut passer d'un sujet à l'autre sans avoir à donner d'explications narratives. Gilliam qualifie lui-même ce type d'approche de surréaliste, de « *stream-of-consciousness* » pour reprendre ses mots exacts (McCabe, 2003 : 121).

La création des Monty Python relève bien plus de la chance que d'une planification étoffée. C'est une blague entre deux producteurs télévisuels britanniques, Barry Took et Marty Feldman, qui va réunir les six comédiens au sein du même projet.

[Marty Feldman] had been working on *The Frost Report* with John Cleese and Graham Chapman, and I'd been working at Thames Television with Michael Palin and Terry Jones, and I said, "I'll put my two Oxford chaps against your two Cambridge chaps." It started as a joke, so I got home and I thought, "Hey, that's not a bad idea." (Morgan, 1999 : 22-23).

C'est donc grâce à un gag que l'aventure des Monty Python commence en 1969. Les six membres sont ainsi réunis et ils se voient offrir une carte blanche par un des plus importants diffuseurs télévisuels britanniques, la BBC-1. Sur un plateau d'argent, et sans véritable ligne directrice, la troupe a entre les mains une série télévisée dont la seule contrainte est de respecter la loi (Morgan, 1999 : 27). En réunissant des comédiens aussi, certaines situations cocasses sont inévitables, comme en témoigne John Cleese :

The worst problem we had with the whole show was finding a good title for it. We had the first show written and we didn't know what to call it, and we had a whole lot of fanciful titles. [...] In fact, BBC had started to call it *The Flying Circus*. They'd started writing it into their schedules, in

ink, and so they said, "Well, could you call it *The Flying Circus*? Because otherwise we'd have to write out new schedules" (Morgan, 1999 : 26).

Bien plus qu'une anecdote, la création de l'émission de télévision qui donne le coup d'envoi à l'œuvre des Monty Python est symptomatique de leur manière de penser et de procéder. Déjantés, surréalistes, spectaculaires, plusieurs caractéristiques décrivant les membres de la troupe se rapprochent des éléments d'un cirque. Avec de telles fondations, il n'est pas étonnant que la troupe soit reconnue pour son humour absurde.

1.1.2 Contexte de création

La Grande-Bretagne vit des moments de perturbation au début des années 1970 : « la crise économique, les incertitudes politiques (guerre du Vietnam, guerre froide, crise politique interne aux États-Unis), puis la première "crise du pétrole" ralentissent les investissements américains à l'étranger, et particulièrement dans l'industrie cinématographique de Grande-Bretagne » (Pillard, 2010 : 176). Dans un tel contexte, pas étonnant que le cinéma britannique soit en difficulté. Certains spécialistes vont jusqu'à prédire la mort du cinéma britannique (Pillard, 2010 : 175). C'est donc vers la télévision qu'il faut se tourner pour observer certaines créations originales qui sortent de l'ordinaire. Les moyens plus légers de la télévision, en comparaison avec le cinéma, permettent une plus grande liberté de création, ce qui convient parfaitement au style préconisé par les Monty Python.

C'est une télévision en pleine forme qui donne naissance aux Monty Python. La carte blanche offerte par le réseau BBC a tout de même de quoi surprendre. Le réseau est d'abord et avant tout reconnu pour ses séries sérieuses et ses documentaires, et non pour la diffusion d'émission à caractère humoristique aussi déjantée que celle proposée par la troupe. Selon Philippe Pilard, « dans les années 20, le music-hall est le laboratoire de l'humour et de la comédie ; avec les années 1930, le relais est pris par la radio. Trente ans plus tard, c'est au tour de la télévision de fabriquer des humoristes » (2010 : 182).

Il est possible d'expliquer cette prise de risque par le mandat du réseau public, où l'expérimentation prend une place importante. Les directives au sein de la BBC stipulent

effectivement que le réseau doit être un leader positif dans la « stimulation de la créativité et l'excellence culturelle » (BBC, 2012). Bien que la diffusion d'émissions comme *Monty Python's Flying Circus* fasse partie du mandat élargi de la BBC, le réseau prend un risque important. Mis à part John Cleese, qui remporte un certain succès auprès des admirateurs du *Frost Report*, dans lequel il prend une place importante, les autres membres du groupe en sont à leurs premières armes. En télévision, donner carte blanche à des créateurs est déjà rare, en donner une à des néophytes est un événement en soi. Force est de constater que les producteurs de la BBC ont pris une bonne décision, même si l'envol de l'émission prend un peu de temps : « The show took a short while to find a fanbase but grew into a phenomenon, so much that George Harrison claimed the spirit of the Beatles had passed onto Monty Python » (BBC, 2012).

L'apparition des Monty Python sur la scène médiatique britannique coïncide avec de grands bouleversements sociaux, politiques et économiques. Avec l'apparition de la télévision, les médias occupent une place dorénavant inégalée dans la vie publique. La guerre froide fait peur à plusieurs personnes. Le chômage fait rage en Grande-Bretagne (Pilard, 2010). Ces problèmes majeurs forcent les créateurs à s'interroger sur les systèmes en place, y compris les systèmes médiatiques. Guy Debord est l'un des penseurs de cette époque qui s'insurgent contre ce qu'il nomme la société du spectacle. Pour lui, cette société ne peut produire de sens puisque « le spectacle ne veut en venir à rien d'autre qu'à lui-même » (1967 : 21). En demeurant au sein de ce spectacle continu, Debord croit que la société s'emprisonne elle-même puisque le spectacle exprime « ce que la société *peut faire*, mais dans cette expression le *permis* s'oppose absolument au *possible* » (1967 : 27).

Les Monty Python ne sont pas insensibles à ces critiques de la société dans laquelle ils vivent. Cependant, leur réponse diffère de celle de Guy Debord. Alors que ce dernier s'insurge et en vient presque à demander la destruction de la société spectaculaire, les Monty Python répondent par l'absurde, l'humour et la folie. Ils utilisent la société du spectacle pour leurs besoins personnels. Pour eux, le monde est absurde, sans sens : pourquoi leur création devrait-elle être différente ? Nous aurons l'occasion de revenir plus en profondeur sur cet aspect. Ici, ce qu'il faut noter, c'est que le contexte politique et social dans lequel les Monty Python évoluent influence grandement leur œuvre.

1.1.3 Réalisations et médiums utilisés

Avec l'aide de Barry Took, les Monty Python obtiennent donc leur passeport pour la télévision avec *Monty Python's Flying Circus*, qui est diffusée pour la toute première fois en 1969. La série est renouvelée pour quatre saisons, la dernière étant diffusée en 1974. La série remporte un franc succès populaire, et est même traduite en allemand, par les Monty Python eux-mêmes. L'émission imaginée par la troupe s'éloigne des séries comiques de l'époque. Basée sur des sketches, l'émission est fragmentée en petites histoires comiques, sans liens apparents les unes avec les autres. Ce sont les animations de papier découpé de Terry Gilliam qui unifient le tout. *Monty Python's Flying Circus* peut donc être décrite comme étant un assemblage de plusieurs sujets et de traitements hétéroclites :

It presented a surreal mix of violence, television parodies, occasions where all propriety is ripped to shreds, some intellectually tainted comics bits, and a loopy premise allowing for both slapstick and social commentary. Running throughout the program were gags and animation about pigs (Morgan, 1999 : 69).

Le choix de la fragmentation pour *Monty Python's Flying Circus* s'impose de lui-même. Le format télévisuel étant lui-même fragmentaire, les différents segments des émissions étant entrecoupés de pauses publicitaires, il convient d'utiliser le même style pour l'émission elle-même.

L'utilisation du fragmentaire et du sketch suit les Monty Python partout où ils vont. En effet, si la télévision est leur premier pas médiatique, les membres de la troupe ont assailli d'autres médiums. En 1971, ils s'attaquent à la fois au monde littéraire et au monde de la musique. Ils proposent *Monty Python's Big Red Book*, dont la couverture était bleue, ainsi que *Another Monty Python Record*, alors qu'il s'agit de leur tout premier enregistrement. Dans les deux cas, les Monty Python offrent un mélange de matériel original et de reprises de leurs sketches télévisuels. La même année, la troupe se lance au cinéma avec *And Now For Something Completely Different*, qui consiste en une reprise des meilleurs sketches diffusés pendant *Flying Circus*. Tout au long de leur carrière, qui prend fin en 1989 avec la mort de Graham Chapman, ils feront des va-et-vient constants entre ces différents médiums. De manière quantitative, il est possible d'attribuer aux Monty Python cinq longs métrages,

quatorze albums musicaux, sept livres, sans compter un spectacle théâtral et une incursion dans le monde du jeu vidéo (Morgan, 1999).

Qu'il s'agisse d'un livre, d'un film ou encore d'un album musical, le processus de création est collectif chez les Monty Python ; il y règne un esprit de collégialité. En ce sens, mis à part le travail d'animation de Terry Gilliam, il est très difficile de distinguer quelle partie d'une œuvre a été écrite par quel membre du groupe. La troupe est consciente que sa force réside surtout dans la communion de ses membres.

Bien que chaque médium utilisé par la troupe possède un langage propre, il est possible de dénombrer certaines marques de continuité entre leurs œuvres. La prédominance du fragmentaire est facilement observable et ce, même à travers les longs métrages qu'ils proposent. *Meaning of Life*, que nous aurons l'occasion d'analyser plus en profondeur, en est un exemple. Dans ce cas, les sketches se suivent selon certaines thématiques, mais peu de liens s'opèrent entre chacun d'eux. Les Monty Python reprennent aussi plusieurs thématiques qu'ils ont exploitées dans leur série télévisée. La violence et le sexe font partie de ces thèmes, qu'il est possible d'entendre dans *Monty Python's Contractual Obligation Album* où la troupe chante allègrement *Sit on my Face*, chanson dont le titre dit tout. En plus des thèmes récurrents, les Monty Python apprécient aussi jouer avec le médium, quel qu'il soit. Ce leitmotiv peut être observé, entre autres, dans *The Brand New Monty Python Book* dont la première page est un signet de bibliothèque trafiqué, où l'on fait croire que Margaret Thatcher et Jean-Paul Sartre auraient un jour emprunté ce livre.

1.1.4 Spécificité pythonesque

L'assemblage des thèmes hétéroclites préconisé par les Monty Python donne souvent la fausse impression que leur humour est un ramassis de tout et de rien. Bref, du *grand n'importe quoi*. L'humour présenté par la troupe britannique est pourtant beaucoup plus étudié qu'il n'y paraît.

Sans avoir la prétention de faire table rase sur ce qui a déjà été produit dans le monde de l'humour, les Monty Python ont le désir de créer du matériel complètement original, quitte à déranger l'establishment humoristique. Cette quête de la nouveauté pose toutefois un problème : elle est limitée. Pour faire nouveau, il faut inévitablement remplacer

les méthodes anciennes par de nouvelles méthodes. Bien qu'elles soient nouvelles, ces techniques deviennent, elles aussi, identifiables, analysables et même prévisibles. C'est un carcan qui est remplacé par un autre. L'objectif de présenter un univers indescriptible et sans cesse nouveau n'est donc pas tout à fait atteint. Par contre, il devient possible d'identifier l'univers des Monty Python avec un peu plus de précision que ce qu'ils avaient préalablement en tête. À force de vouloir être sans cesse imprévisibles, les Monty Python se replient sur leur style, devenant de plus en plus prévisibles, allant même jusqu'à former un adjectif avec leur nom :

Most often, something is described as "Pythonesque" when the situation, event, realization or finished product is absurdly silly, iconoclastic, verbally or visually vulgar and quickpaced, or if, by human intervention, something has been made to defy all logic. The word has been reached something of canonical status, as it has found a place in the most venerable of all reference books : the Oxford English Dictionary, "Pythonesque" now has a dictionary meaning, and is formally a part of the cultural lexicon (Larsen, 2003 : 19).

La description de l'humour *pythonesque* ne semble pas si inaccessible. Par contre, Terry Gilliam croit qu'il est plus facile de décrire cet humour par ce qu'il n'est pas, plutôt que par ce qu'il est : « I think it was more like saying "No" to certain things, and the first thing was "No" to punchlines, which is a really critical thing » (Morgan, 1999 : 37). Idée radicale s'il en est une, le rejet du *punchline* place le groupe en position d'opposition avec les mouvements humoristiques qui les ont précédés. En effet, avant leur arrivée, difficile d'imaginer un sketch humoristique n'ayant pas de fin narrative. En ce sens, la manière de fonctionner des Monty Python crée un précédent.

Ce ne sont pas uniquement les thèmes utilisés par la troupe qui donnent la spécificité *pythonesque*, mais aussi la manière dont ils sont exploités. Avec les Monty Python, l'expérimentation est à l'honneur, ce qui leur permet de passer d'un sujet à un autre sans avoir à donner d'explication narrative au spectateur. En passant régulièrement du coq à l'âne et en laissant le soin à Terry Gilliam de lier leurs multiples sketches grâce à de courtes animations, les Monty Python montrent qu'ils jouissent d'une très grande liberté de création.

Si la troupe arrive à obtenir une si grande liberté, c'est grâce à une autre de leurs spécificités : ils occupent pratiquement tous les postes créatifs de leurs productions. Auteurs, comédiens, réalisateurs : ils contrôlent à peu près tout. Ils jouent tous les rôles devant la

caméra, même ceux qui sont destinés aux femmes, bien que le subterfuge ne soit pas toujours très réussi. En agissant de la sorte, l'empreinte du groupe est visible sur l'ensemble de l'œuvre.

1.2 Définitions et concepts

Ce parcours historique a l'avantage de dresser un portrait général du contexte de production de l'œuvre des Monty Python. Alors qu'au moment d'écrire ces lignes les héritiers de la troupe sont nombreux et que leurs techniques humoristiques sont courantes, à l'époque, un tel traitement de la comédie faisait office de précédent. Pour avancer dans l'œuvre *pythonesque*, il est maintenant nécessaire de s'armer de quelques définitions et de quelques concepts essentiels à la bonne compréhension de la comédie.

1.2.1 Le rire

Dans le cadre de ce projet, le rire est à l'honneur, au détriment de la notion de gag. Ce choix est conscient et calculé. Le rire est bien plus qu'un simple effet à la suite d'une blague. Il est le témoin de la réussite de la blague. Si le gag tombe à l'eau, le rire ne se présente pas. Évidemment, la relation entre le gag et le rire est très intime : les deux notions ne peuvent vivre séparément. Cependant, il nous paraît évident que c'est le rire qui occupe diverses fonctions, et non le gag. Le gag ne peut être multidisciplinaire en ce sens que, s'il échoue, les fonctions qu'il renferme échouent elles aussi. L'objectif n'est pas atteint. Insérer d'autres fonctions à l'intérieur du gag serait un risque en soi. Par contre, le risque est moins élevé si ces fonctions sont insérées à travers le rire puisque dès qu'il se présente, les fonctions qui l'accompagnent sont révélées simultanément. En d'autres termes, alors que le gag est faillible, le rire, lui, ne l'est pas : il est automatiquement un gage de réussite de la blague.

Nous concevons que le rire, même s'il constitue une victoire, peut avoir plusieurs gradations. Il est possible de rire faiblement, de rire à gorge déployée ou encore de rire jaune. Nous sommes conscients que le rire est très personnel. Une même blague n'obtiendra pas les mêmes résultats selon le contexte, l'auteur et la foule qui l'écoute. Le même phénomène est

observable au sein d'une foule dans laquelle chaque personne réagira différemment aux blagues proposées.

Si nous pouvons nous attaquer au rire sans craindre d'erreurs scientifiques, c'est que nous mettons de côté tous les aspects ayant trait aux qualités des blagues proposées. Nous sommes convaincus que dès son apparition, le rire entraîne avec lui différentes fonctions, peu importe la force de la blague qui l'accompagne. Que la blague soit puissante ou non, dès qu'il y a un rire, les différentes fonctions qui l'accompagnent sont dévoilées. La qualité du rire n'a aucune incidence sur la *présence* des fonctions connexes : dès l'apparition du rire, cette présence est garantie.

Difficile d'aborder la notion du rire sans s'intéresser aux théories d'Henri Bergson et son ouvrage phare, *Le rire* (1940). Si l'auteur décide d'explorer le rire, c'est qu'il est convaincu que le rire est vivant et proprement humain (1940 : 1-2). En ce sens, il est difficile pour lui d'enfermer le rire dans un carcan défini, et encore moins dans un système fermé. Par contre, certains éléments du rire paraissent évidents aux yeux de Bergson, dont son caractère insensible : « Signalons maintenant, comme un symptôme non moins digne de remarque, l'*insensibilité* qui accompagne d'ordinaire le rire. [...] L'indifférence est son milieu naturel. Le rire n'a pas de plus grand ennemi que l'émotion » (1940 : 3). Toujours selon Bergson, le rire est le résultat de l'intelligence. Le rire peut donc être soudain ou inattendu, mais il ne survient jamais sans raison.

La théorie de Bergson repose surtout sur l'opposition entre la souplesse humaine et l'esprit mécanique. Pour lui, « le vice qui nous rendra comiques est au contraire celui qu'on nous apporte du dehors comme un cadre tout fait où nous nous insérons. Il nous impose sa raideur, au lieu de nous emprunter notre souplesse » (1940 : 11). C'est la collision entre ces deux éléments, entre la raideur et la souplesse, qui provoque le rire. Ce choc donne une impression mécanique, une raideur à un élément qui ne devrait pas l'être. Pour Bergson, il est évident que « cette raideur est le comique, et le rire en est le châtiment » (1940 : 16).

Bergson croit, lui aussi, que le rire n'est pas une finalité : « Pour comprendre le rire, il faut le replacer dans son milieu naturel, qui est la société ; il faut surtout en déterminer la fonction utile, qui est une fonction sociale. [...] Le rire doit avoir une signification sociale » (1940 : 6). Le rire occupe une place bien précise dans un système plus grand que lui. Dans ce cas-ci, ce n'est pas réellement la fonction sociale du rire que nous

rechercherons, mais bien sa fonction au sein même de l'œuvre cinématographique des Monty Python.

Une définition du rire est impossible à obtenir sans lui accoler les notions de blague, de comique et de comédie. Ces notions s'entremêlent puisqu'elles ne peuvent survivre seules. Même Bergson ne réussit pas à extraire une définition du rire indépendante de ces notions. Tout ce qu'il parvient à faire, c'est d'analyser *qu'est-ce qui fait rire*. Sans être un défaut, cette méthode vient souligner le caractère volatile du rire, qui semble échapper aux définitions.

Pour notre part, lorsqu'il sera question du rire, nous mettrons de l'avant le fait qu'il s'agit du moment où la blague est terminée et réussie. Il est important de comprendre qu'en aucun cas nous n'aborderons le rire de manière physique. Nous préférons parler d'un rire théorique, d'un rire qui vient marquer la réussite de la blague. Le rire peut être intériorisé il n'est pas obligatoire qu'il soit toujours démonstratif et à gorge déployé. Pour nous, le rire est à la fois la fin de la blague et le début d'une fonction au sein de l'appareil cinématographique comique.

1.2.2 Le gag

François Mars, dans son court essai sur le gag, recueille plusieurs définitions de ce mystère qui provoque le rire. Selon France Roche, il s'agirait d'un « déclic qui déclenche un spasme révélateur de gaieté » (Mars, 1964 : 10), selon Claude-Jean Philippe, « chaque gag est toujours un petit scandale pour l'esprit » (Mars, 1964 : 10), selon Pierre Étaix, le gag est le « fait de s'entêter à vouloir franchir ce qui est infranchissable au lieu de le contourner » (Mars, 1964 : 10) alors que pour Jean-Pierre Coursodon le gag est « une forme dynamique qui se développe dans le temps sur un mode strictement visuel » (Mars, 1964 : 10).

Toutes ces définitions rejoignent de près ou de loin les propos de Bergson sur la rigidité et l'effet de mécanique qui entoure le rire. C'est ce qui semble être le leitmotiv du gag : il s'insère là où on l'attend le moins, là où il ne devrait tout simplement pas être. Ce faisant, des questions sur sa constitution surgissent. Comment le gag doit-il être considéré au sein d'un récit ? Vient-il briser la ligne narrative du récit duquel il émerge ? Le gag peut-il être considéré comme une figure rhétorique ?

Pour Roland Barthes, le gag possède déjà tout ce qu'il faut pour être plus qu'un divertissement. Le gag ne serait ni plus ni moins qu'une figure de style :

Ce qui libère la métaphore, le symbole, l'emblème, de la manie poétique, ce qui en manifeste la puissance de subversion, c'est le saugrenu, cette "étourderie" que Fourier a su mettre dans ses exemples, au mépris de toute bienséance rhétorique. L'avenir logique de la métaphore serait donc le gag (Barthes, 1975 : 96).

Cette hypothèse de Barthes pose le paradoxe de la position du gag au sein du récit. En le considérant comme une figure de style, il devient une marque énonciative, une empreinte du style de l'auteur. Ce faisant, il vient briser la mince ligne du récit immersif dans lequel devrait se plonger le spectateur de cinéma de fiction. Par contre, difficile de le considérer comme figure rhétorique « dans la mesure où il n'est pas une opération constitutive mais destitutive du discours de l'autre » (Simon, 1979 : 25). Pour Jean-Paul Simon, tenter de classer le gag est vain, puisque pour lui, le gag « se rapproche en effet de la rhétorique sans pour autant s'y réduire » (1979 : 27).

Cette partie de la définition du gag est essentielle puisqu'elle permet de savoir s'il est possible de considérer le gag comme une marque de l'énonciation. Pour Jean-Paul Simon, la situation énonciative du gag peut être résumée de cette manière :

Le gag révèle bien le code, mais il intervient dans un autre code, un autre lieu textuel – celui du film comique justement – ce qui empêche de le considérer comme marque d'énonciation et qui au contraire l'intègre à l'énoncé. Le gag comme figure s'il est destitutif du discours de l'autre (du code de l'autre genre) est constitutif de son propre discours, figure-forme. Cette position particulière du gag rend inopérantes les tentatives de classement ne tenant pas compte du récit qu'il vient de perturber. (Simon, 1979 : 26-27).

Le gag vacille sur la mince ligne qui sépare les marques énonciatives et l'énoncé en tant que tel. Il est intimement lié au récit, tout en le rompant. Comme les bases de la comédie, la situation du gag est paradoxale. L'utilisation du gag au sein de l'œuvre cinématographique des Monty Python ne fait pas exception. Certains gags semblent plus près de l'énoncé alors que d'autres sont clairement des marques énonciatives. Le va-et-vient entre ces deux perceptions est constant, parfois au sein d'un même gag. Cette confusion est bénéfique pour les créateurs qui profitent de ce fait à leur avantage.

Pour les besoins de notre recherche, nous réunissons sous la même définition les notions de blague, de gag, de *slapstick*, de jeux de mots, de jeu d'esprit et de comique, puisque, comme nous le verrons, elles sont toutes plus ou moins mobilisées par les Monty Python avec le même objectif de faire rire, pour mieux remettre en question les règles et les codes. Si nous prenons le risque de réunir toutes ces notions, c'est que nous croyons qu'elles fonctionnent sensiblement de la même manière. Tous ces styles de blagues et d'humour ont leurs subtilités propres, évidemment. Par contre, leurs squelettes sont, à notre avis, assez semblables pour les réunir sous une même bannière. Blagues, gag et farces agiront donc à titre de synonymes.

1.2.3 L'absurde

Trop souvent, l'absurde devient un passe-partout que l'on agite devant du matériel artistique ou humoristique insaisissable. La pensée absurde, qu'elle soit humoristique ou non, découle pourtant d'un raisonnement logique et philosophique. Le choix de l'absurde, c'est d'abord et avant tout un rejet de la transcendance : « To say that life is absurd means that it has no pre-given meaning – events happen that can crush the individual, events that are not part of a greater plan, that are not “meant to be” » (Schilbrack, 2006 : 19). L'absurde est un rejet du destin, un rejet de la croyance en une force spirituelle ou religieuse. En évacuant la pensée que l'humain fait partie de quelque chose de plus grand que lui, c'est sur l'humain même que reposent les espoirs de l'absurde. La pensée absurde est fondamentalement humaniste. Elle accorde toute la place disponible aux actions humaines, sans qu'elles ne soient soumises aux lois du destin.

En donnant un statut absurde à la vie, les possibilités créatives deviennent infinies. Puisque la vie n'a pas de sens, pourquoi lui en donner un dans des créations artistiques ? Tout devient possible, tout devient un jeu. Loin d'être n'importe quoi, l'absurde est logique, puisqu'il répond par la négative aux croyances transcendantes.

L'absurde n'est pas nécessairement comique. Si l'œuvre de Camus est considérée comme absurde, elle n'est pas comique pour autant. Ce qui rend l'absurde comique, c'est le type de réponse choisi face à certaines questions existentielles : « What should one do about the absurdity of life ? What *can* one do ? This is a crucial question. Camus argues that in the

face of the absurd, the best that one can do – the noble life – is to rebel against the absurdity of life » (Schilbrack, 2006 : 20).

À la différence de Camus, les Monty Python ne privilégient pas la révolte comme moyen pour prendre une distance par rapport à l'absurdité de la vie. S'ils sont d'accord avec l'idée que, pour changer leur condition, il leur faut partager socialement l'expérience de l'absurde, ils ne veulent pas moins éviter d'être ridicules en produisant une critique absurde à l'absurdité de la vie. Après tout, même le discours absurde peut être considéré comme... absurde :

Si tout est absurde, la connaissance de cette absurdité l'est au même degré et au même titre que l'ignorance qu'on pourrait continuer d'en avoir. Faire la petite démonstration dont il s'agit s'avère donc complètement indifférent. Il n'y a pas à attendre plus d'avantages d'un côté que de l'autre, puisque rien n'a foncièrement de sens. Si tel est le cas, le fait de l'annoncer n'en a pas non plus, et les effets de cette annonce en sont également dénués (Vadeboncoeur, 1983 : 98).

Devant ces contradictions, ces paradoxes, la seule réponse valable selon les Monty Python est le rire : « one cannot rebel against the absurd, but one can laugh at it » (Schilbrack, 2006 : 23). L'absurde *pythonesque* n'est pas seulement comique, il est aussi une prise de position forte. Ce n'est qu'en comprenant cet aspect logique de l'humour absurde qu'il est possible de comprendre la démarche artistique du groupe. La plupart de leurs choix découlent de cette pensée fondamentale : pour eux, la vie n'a aucun sens.

1.2.4 Comédie, parodie, pastiche et satire

Ces quatre termes sont souvent désignés, à tort, comme des synonymes. Bien que les limites entre chacune de ces notions soient de plus en plus minces, il est essentiel d'explorer leurs fondements.

La comédie est le seul de ces genres textuels à être obligatoirement comique. Ou du moins, à tenter de l'être. L'unité minimale de la comédie est le gag, alors que son unité maximale serait sa structure narrative (Palmer, 1987 : 20). Si le gag, et donc le rire, semble accompagner automatiquement la comédie, une définition plus précise est difficile à donner puisqu'elle « ne peut pas s'appuyer sur un texte théorique fondateur pour s'entendre sur des

critères conventionnels du genre, comme on peut le faire, par exemple, pour la tragédie » (de Guardia, 2004 : 118).

Face à ce problème, il faut se tourner vers la comparaison. L'opposition la plus radicale à la comédie semble être la tragédie. Par opposition, il devient alors possible de définir ce genre :

On pourrait définir la "comédie" comme le genre qui choisit d'actualiser un ou plusieurs parallèles avec le genre tragique, cette actualisation sélective étant rendue possible par les silences de *La poétique*. Cette définition plus raisonnable permettrait de rendre compte de l'ensemble de l'histoire de la comédie et d'éviter la notion de genre protéiforme (de Guardia, 2004 : 124).

Avec cette logique de comparaison, il est possible de constater que lorsque la tragédie produit « terreur et pitié », la comédie fabrique du rire (de Guardia, 2004 : 123). D'un point de vue narratif, la tragédie passe souvent du bonheur au malheur, alors que c'est l'inverse qui se produit au sein de la comédie. Finalement, les caractères des personnages arrivent au second plan avec la tragédie par rapport à la fable, en opposition avec la comédie qui met de l'avant ses personnages au détriment de la fable qu'elle produit. Évidemment, ces caractéristiques sont très générales. Ce qui rend la description de la comédie encore plus difficile, c'est qu'elle est constamment en mouvement : elle se déplace au gré de son évolution. Selon ses cibles, selon ses créateurs, elle se déplace. Pour Bergson, la comédie se résume à « un jeu qui imite la vie » (1940 : 53).

Si la définition de la comédie ne semble pas vouloir se figer, celles de la parodie, du pastiche et de la satire sont un peu plus arrêtées. Malgré tout, le temps a affecté la perception de ces termes, parfois de manière assez péjorative. L'origine étymologique du mot parodie n'est pourtant pas négative :

Traditionnaly, parody has been defined as a derivative of the Greek term *paroidia*, a burlesque or "counter-song". Thus, the prefix "para" creates the connotation of 'counter' or "against", concept that have had considerable influence on how theorists conceptualize the process of parody. As a "counter-text", parody has been viewed as a mode that essentially ridicules another text by mimicking and mocking it. Linda Hutcheon takes issue with this initial emphasis on parody's "counterness", stating that "para" can also mean "besides" (Harries, 2000 : 5).

Pour être parodique, il n'est donc pas nécessaire pour le texte d'être drôle ou encore de se moquer de sa cible. Tout ce qu'il lui faut, c'est un autre texte auquel il fait référence. D'ailleurs, la parodie n'est pas nécessairement comique, même si trop souvent, elle devient un fourre-tout où tous les termes issus de la comédie se réfugient :

Le mot *parodie* est couramment le lieu d'une confusion fort onéreuse, parce qu'on lui fait désigner tantôt la déformation ludique, tantôt la transposition burlesque d'un texte, tantôt l'imitation satirique d'un style. La principale raison de cette confusion est évidemment dans la convergence fonctionnelle de ces trois formules, qui produisent dans tous les cas un effet de comique [...] (Genette, 1982 : 39).

La parodie ne *doit* pas être comique, cependant, il est facile pour elle de le devenir grâce à ses caractéristiques fondamentales. La parodie doit assurément être intertextuelle : ses bases sont celles d'une autre œuvre. L'œuvre choisie est alors évoquée, pour être automatiquement reniée par la suite (Harries, 2000 : 9). Ces deux actions combinées forment les assises du gag, ce qui fait souvent pencher la parodie du côté des œuvres comiques.

Quant à lui, « le pastiche vient de l'italien *pasticcio* qui signifie pâté : le pastiche était un mélange d'imitations assemblées de façon à former un ensemble cohérent quoique composite » (Sorin, 2010 : 27). Alors qu'avec la parodie la cible intertextuelle est singulière et précise, avec le pastiche, c'est plutôt le style qui est évoqué, sans référence à une cible en particulier. La pratique du pastiche dans le monde pictural permet de comprendre son fonctionnement dans toutes les autres sphères artistiques :

Il s'agissait durant la Renaissance italienne de peintures intégrant les imitations de différents peintres, ce travail se voulant sérieux. Contrairement à la copie, ce n'était pas un tableau en particulier qui était imité : le sujet du tableau changeait mais le style du ou des peintres imités était conservé (Sorin, 2010 : 27).

Avec le pastiche, c'est donc le style et l'allure générale de l'œuvre qui priment. Les références directes sont éliminées, ce qui permet de ratisser plus large. Le pastiche peut se permettre d'aller piger dans tout le répertoire des films western par exemple, alors que la parodie doit essentiellement se fier à des œuvres ciblées. Ce raisonnement entraîne la question suivante, soulevée par Cécile Sorin : est-ce que la parodie entraîne toujours avec elle le pastiche du genre auquel il appartient ? (2010 : 109). Comme une œuvre transporte généralement avec elle les codes d'un genre, il est possible que ce soit le cas. Dans cette

situation, il serait donc possible d'affirmer que la parodie est aussi un pastiche, mais que le pastiche ne peut pas être parodique.

Tout comme la parodie, le pastiche ne repose pas obligatoirement sur le registre comique. En reprenant les mêmes codes généraux d'un genre cinématographique par exemple, il est possible de simplement rendre hommage sans se moquer. En opposition avec la parodie où tout est renié dès l'instant où la cible est évoquée, le pastiche ne renie pas systématiquement ce qu'il évoque. De cette manière, l'effet comique se fait moins sentir. Pour qu'il apparaisse, il faut qu'il se présente dans la narration, et pas simplement grâce à l'apparition d'un élément intertextuel. Ce qu'il faut absolument retenir de la parodie et du pastiche, c'est qu'ils recourent « à la mémoire du cinéma et à la mémoire du spectateur » (Sorin, 2010 : 33).

Alors que les différences entre la parodie et le pastiche sont relativement nombreuses et facilement observables, celles entre la parodie et la satire sont confuses. Les deux formes sont intertextuelles et référentielles en ce sens qu'elles ne peuvent fonctionner qu'en rapport avec une ou plusieurs autres œuvres. Si la confusion règne autant, c'est probablement à cause des méthodes communes que ces deux formes utilisent : « La parodie n'a pas l'apanage de la satire mais il lui vole dans le même temps une autre de ses caractéristiques : pouvoir être à la fois ironique et déférente » (Sorin, 2010 : 76).

La principale différence entre ces deux types de fonctionnement se situe dans leur rapport face à la cible qu'ils exploitent. Alors que la parodie peut se contenter de se moquer ou encore d'évoquer sa cible, la satire critique sa cible : « satire is typically linked to some form of critique that is often embodied in the artistic product » (Harries, 2000 : 31). Par contre, il est important de constater que la satire ne critique pas seulement sa cible, mais qu'elle ratisse plus large. Souvent, ce sont certains fondements sociaux et culturels qui sont attaqués. La critique peut aussi se transformer en actions concrètes puisque la satire propose parfois des pistes de solutions aux problèmes qu'elle critique : « while satire functions by way of critiquing social mores, it also seems to be driven by the wish to change (or correct) such social configurations and motivated by specific aims that are either persuasive or punitive in nature » (Harries, 2000 : 31).

La comédie, la parodie, le pastiche et la satire ne sont évidemment pas des vases clos. Les œuvres traversent régulièrement d'une catégorie à une autre, dépendamment de

l'analyse qui en est faite. Les balises offertes ici ne servent pas à enfermer les œuvres dans des carcans, mais plutôt à revoir l'objectif de certaines œuvres en rapport avec ces grandes catégories. De cette manière, il est beaucoup plus facile de constater le message social dès qu'une œuvre est définie comme satirique. Les trois longs métrages qui nous intéressent jouent sur les trois tableaux présentés ici.

1.2.5 La mise en abyme

La mise en abyme est souvent confondue, à tort, avec tout ce qui relève de la réflexivité. Les deux termes ne sont pas si éloignés, mais les fondre l'un dans l'autre enlève la spécificité de la mise en abyme. Alors que la réflexivité englobe toutes les mesures qui dévoilent le dispositif ou encore qui posent un questionnement sur une œuvre, la mise en abyme doit être définie uniquement comme un dédoublement de l'œuvre. Le texte dans le texte, le film dans le film, c'est essentiellement ce que la mise en abyme propose. Par contre, cela ne suffit pas pour qu'elle soit considérée comme réflexive : « est mise en abyme toute enclave entretenant une relation de similitude avec l'œuvre qui la contient » (Dällenbach, 1977 : 18). C'est la similitude qu'elle entretient avec l'œuvre qui lui donne vie et qui rend la mise en abyme réflexive. Ce type de mise en abyme révèle le dispositif, puisqu'il le souligne à grands traits. La force de ce type de moyen réflexif est qu'il vient souligner l'ensemble du dispositif et non uniquement une partie. C'est d'ailleurs le mandat fondamental de la mise en abyme, puisque « sa propriété essentielle consiste à faire saisir l'intelligibilité et la structure formelle de l'œuvre » (Dällenbach, 1977 : 16). Dès l'apparition de la mise en abyme, c'est non seulement le squelette de l'œuvre qui se dévoile, mais aussi son caractère construit.

La mise en abyme tente d'élever le spectateur vers un autre niveau de conscience. Elle s'efforce de questionner le spectateur et de le retirer de son état de passivité.

Une voix nous parle du film, c'est-à-dire du reste du film, de ce film qui l'englobe elle-même. [...] Son rapport avec lui peut se déplacer à tout instant, mais il reste le fait de ce redoublement, à travers lequel le spectateur, sollicité par des phrases *présupposant* ce que le même film lui donne à voir et à entendre, se trouve obligé, s'il joue le jeu, de hausser d'un cran sa conscience d'être un spectateur-auditeur, puisqu'aussi bien *on le lui dit* (Metz, 1991 : 52).

Avec la mise en abyme, le spectateur est sorti de l'immersion du film de fiction classique pour se retrouver devant une œuvre qui s'interroge sur sa propre existence. Évidemment, le spectateur a toujours le choix de jouer le jeu ou non. Par contre, il est difficile pour lui de demeurer dans le déni de la fiction puisque la mise en abyme, si elle est efficace, vient souligner assez clairement le statut de l'œuvre dans laquelle elle apparaît.

La mise en abyme vient briser l'illusion de la fiction classique, mais elle n'est qu'un outil réflexif parmi tant d'autres. Elle est un outil efficace en ce sens qu'elle révèle le dispositif en entier tout en permettant un nouveau regard sur le contenu de la fiction dans laquelle elle prend place. Les similitudes entre l'œuvre principale et la mise en abyme permettent un questionnement sur l'œuvre principale. Alors que certains créateurs l'utilisent pour proposer d'autres pistes à leur œuvre, les Monty Python l'utilisent autrement. Avec eux, elle devient un outil de destruction de ce qu'ils viennent à peine de construire. Entre leurs mains, la mise en abyme est réflexive, mais elle est surtout destructrice.

1.2.6 La distanciation

La mise en abyme est un des outils réflexifs privilégiés par les Monty Python, mais il n'est pas le seul. La distanciation, un concept théâtral mis de l'avant par Bertolt Brecht, fait aussi partie de leur arsenal. Il s'agit d'un outil principalement théâtral, mais qui après quelques adaptations, s'applique tout aussi bien au cinéma. Le but premier de cet outil est d'éliminer l'identification aux personnages de fiction afin de retrouver une pensée critique face à l'œuvre observée. Alors que le cinéma classique tente par tous les moyens d'être une véritable fenêtre sur le monde, une œuvre « qui distancie est une reproduction qui, certes, fait reconnaître l'objet, mais qui le fait en même temps paraître étranger » (Brecht, 1963 : 40).

Pour Brecht, il est important que l'œuvre « [rompe] avec la mimesis et renonce à la forme organique qui l'assimilerait à un objet de la nature » (Ishaghpour, 1982 : 17), en d'autres termes, qu'elle montre « la critique, le jeu et surtout la chose » (Ishaghpour, 1982 : 19). Il ne suffit pas uniquement de montrer les rouages, de faire une représentation de la représentation, encore faut-il « montrer la chose en même temps que de la critiquer » (Ishaghpour, 1982 : 28). Il est donc essentiel non seulement de dévoiler le médium, mais d'en profiter pour le critiquer.

Briser la mimésis, rompre le récit de fiction classique pour mieux faire ressortir la pensée critique, certes, mais la distanciation brechtienne a d'autres raisons d'être, comme l'explique le principal intéressé :

Il y a beaucoup de choses dans l'homme, disons-nous, on peut faire de lui beaucoup de choses. Tel qu'il est, il n'est pas obligé de rester ; on a le droit de le considérer non seulement tel qu'il est, mais encore tel qu'il pourrait être. Nous n'avons pas à le prendre comme point de départ, mais comme but. C'est dire du même coup que je ne dois pas simplement me mettre à sa place, mais que, représentant de nous tous, je dois prendre position face à lui. Voilà pourquoi, ce qu'il montre, le théâtre doit le distancier. (Brecht, 1963 : 43-44).

La distanciation entraîne souvent un sentiment d'étrangeté. Cette réaction n'est pas étrangère aux moyens possibles pour arriver à une distanciation efficace. Alors que la distanciation théâtrale s'effectue principalement grâce aux comédiens, la distanciation au cinéma est rendue plus efficace grâce au dispositif cinématographique. Montrer le décor, rendre évident l'utilisation d'une maquette ou encore l'utilisation du regard-caméra ne sont que quelques moyens de créer une distance entre le spectateur et l'œuvre cinématographique. L'acteur n'est pas complètement écarté du processus. Malheureusement, certaines techniques de distanciation théâtrales ne peuvent fonctionner puisqu'acteurs et spectateurs ne sont pas présents simultanément. Les comédiens du cinéma ne peuvent donc pas se servir du public pour accentuer les effets de ce moyen réflexif. Par contre, il est possible pour eux de ne pas incarner leur personnage au maximum ou encore de jouer la carte de la neutralité. En ne s'identifiant pas eux-mêmes à leur personnage, les acteurs rendent difficile l'identification du spectateur.

Pour les fins de notre recherche, nous appellerons distanciation les processus divers mettant de l'avant le dispositif cinématographique ou venant briser le continuum narratif proposé par le film de fiction classique. Lorsque ce sera possible, nous nommerons par leur nom précis ces différents processus, mais ils seront tous englobés sous le terme de distanciation.

1.2.7 Surréalisme

Il faut aborder la notion de surréalisme avec prudence, surtout lorsqu'il est question de cinéma. En effet, l'application des théories surréalistes au médium cinématographique n'est pas toujours heureuse. C'est la définition même de ce courant artistique qui rend le mariage difficile entre le cinéma et le surréalisme. Le surréalisme demande une liberté complète, un accès direct à la pensée, et ce, le plus rapidement possible pour ne rien échapper. Les moyens lourds du cinéma, qui demandent une connaissance technique accrue et surtout beaucoup de préparation, empêchent une création libre de toutes contraintes.

Dans son premier manifeste, André Breton donne sa propre définition de ce qu'il entend par surréalisme. Avec l'utilisation de ce terme à tort et à travers, une clarification de son sens est la bienvenue :

Automatisme psychique pur par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée. Dictée de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale (1924 : 9).

Si nous avançons prudemment avec la notion de surréalisme, c'est que nous avons déjà balayé du revers de la main l'approche psychanalytique, de laquelle elle est très proche. Les deux concepts, réunis par l'utilisation des idées oniriques, sont rarement dissociés. Pour certains, le surréalisme n'est ni plus ni moins le langage visible du rêve : « le surréalisme, incontestablement, s'est donné pour expression de cet ordre, le mot littérature étant, par ses membres, rejeté. Dada avait réduit le communicable au dérisoire ; le surréalisme part de là pour "dire" le subconscient » (Jones, 1966 : 309).

Si nous prenons la chance de séparer surréalisme et psychanalyse, c'est que nous croyons que le mouvement surréaliste a beaucoup plus à offrir, surtout dans le cas cinématographique qui nous intéresse. C'est d'abord le concept de liberté qui prend une place primordiale au sein du cinéma *pythonesque*. Les fragments se suivent, mais ne se ressemblent pas, à la manière d'un rêve. Grâce aux animations de Terry Gilliam, les contraintes cinématographiques ont tendance à s'affaïsser pour donner une liberté presque complète aux créateurs.

Il y a fort à parier qu'André Breton ne considérerait pas les Monty Python comme de véritables surréalistes au sens où il l'entend. L'œuvre de la troupe britannique est trop réfléchie, trop organisée et pas assez émotive pour être purement surréaliste. Par contre, il ne fait aucun doute que les Monty Python utilisent, à leur manière, certains éléments du manifeste de Breton pour leur création. En ce sens, nous croyons que le terme peut s'appliquer à une partie de leur travail, surtout en ce qui a trait à ce qu'ils nomment eux-mêmes le « *stream-of-consciousness* ». Leur manière de travailler est presque trop ordonnée pour être qualifiée de surréaliste ; par contre, le produit final qu'ils offrent s'en approche beaucoup. Fragmentaires, hétéroclites, sans censure et déjantés, les sketches des Monty Python semblent tout droit sortis d'un rêve.

La grande différence entre le cinéma des Monty Python et le véritable cinéma surréaliste au sens où l'entendait André Breton est probablement l'utilisation de l'émotion. Alors que le surréalisme tente de scruter l'âme du créateur, la comédie et l'émotion ne font pas réellement bon ménage, comme le rappelle Bergson (1940 : 3). L'impression que nous donne le cinéma *pythonesque*, c'est que la troupe utilise le flux de leur conscience, le *stream-of-consciousness*, comme un outil pour leur comédie, et non comme langage de leur subconscient. En d'autres termes, ils utilisent les fondements du surréalisme, certes, mais comme bon leur semble.

1.3 Trois outils indispensables

Tous ces concepts et ces notions seront indispensables dans notre périple au cœur de l'œuvre cinématographique des Monty Python. À cela, il est nécessaire d'ajouter trois grands outils qui nous permettront d'analyser les fonctions du rire à travers la comédie de la troupe britannique. Ces instruments d'analyse sont chapeautés par l'approche sémiotique et la notion d'institution qui l'accompagne. Après avoir parcouru cette approche, il est important de s'attarder à l'unité minimale de la comédie, soit le gag. Finalement, c'est la notion d'énonciation et tout ce qui se rapproche de la forme cinématographique qui retient notre attention. Mis en commun, ces trois grands outils vont permettre une vision globale et complète de l'œuvre *pythonesque*.

1.3.1 Sémio-pragmatique et institutions

Pour Roger Odin, la sémiologie consiste à « comprendre comment le film est compris » ainsi que « tenter de comprendre comment fonctionne la relation affective film-spectateur » (1983 : 67). Pour arriver à un résultat, Odin croit que « ce programme ne [peut] être réalisé qu'en mettant résolument la *pragmatique* au *poste de commande* de la production de *sens* et d'*affects* » (1983 : 67). Cette pragmatique dont il est question est une « partie de la sémiologie qui étudie l'origine, l'utilisation et les effets des signes en relation avec les attitudes auxquelles ils donnent lieu » (Barrette, 1997 : 73).

Alors qu'avec l'approche sémiologique pure l'œuvre prend toute la place, la sémio-pragmatique veut la reléguer au second plan, derrière la pragmatique. L'objectif de cette approche présentée par Odin n'est pas d'éliminer la production de sens à partir du texte, mais bien de l'entourer de son contexte. L'œuvre n'est plus seule, elle est toujours accompagnée par différents paramètres extérieurs qui ne peuvent plus être ignorés. Cette approche possède l'avantage d'appuyer la production de sens dans la lecture d'un texte, puisqu'il ne faut pas oublier que « la lecture d'une image n'est pas le résultat d'une contrainte interne, mais d'une contrainte culturelle » (Odin, 1983 : 68). Le contexte est essentiel à l'analyse du contenu. Un regard-caméra, par exemple, n'aura pas la même signification s'il se retrouve dans un documentaire, dans un film d'essai ou dans une fiction hollywoodienne.

La sémio-pragmatique met de l'avant le fait que toute œuvre est construite et conditionnée grâce à certains paramètres prédéfinis. Plus encore, le spectateur est aussi programmé que l'œuvre. Malgré les apparences, le spectateur n'est pas entièrement libre de ses réactions dans sa production de sens par rapport à une œuvre en particulier. Sans être entièrement contrôlée, sa pensée est tout de même dirigée par un contexte de production défini, par des contraintes socio-culturelles et par le langage de l'œuvre elle-même. Ces éléments régulateurs de la production de sens, aux deux bouts du spectre (créateur et spectateur), ce sont les institutions².

Les institutions, au sens où Roger Odin l'entend, peuvent être comparées à un cadre où auteur et spectateur peuvent jouer (Barrette, 1997 : 64). L'institution n'est « qu'une

² Dans le cadre de cette recherche, nous associons le terme *institution* à sa définition comprise dans la tradition littéraire ainsi qu'à celle définie par les premiers textes de Roger Odin sur la question.

structure articulant un faisceau de déterminations » alors que le spectateur, lui, « n'est rien d'autre que le point de passage du faisceau de détermination caractéristique de telle ou telle institution » (Odin, 1983 : 71). Les institutions sont des organisations autonomes, des systèmes socialisateurs qui imposent des normes et des valeurs. En d'autres termes, les institutions sont les agents du pouvoir, pouvant être considérées comme un appareil idéologique d'État (Barrette, 1997 : 84). Elles ne sont pas uniquement en position de domination, elles sont toutes puissantes.

Invisibles et partout à la fois, les institutions gèrent pratiquement tout le spectre de la production de sens cinématographique. Elles règlent en premier lieu « le système de hiérarchisation des traits pertinents de la matière d'expression, mais aussi des codes, sur lequel se fonde l'évaluation du *degré de cinématographicité* des productions » (Odin, 1983 : 71-72). En d'autres termes, ce sont les institutions qui déterminent si ce qui est regardé peut bel et bien être considéré comme un film, et si oui, de quel type de film il s'agit. Les critères sont hiérarchisés en privilégiant l'iconicité, la duplication mécanique de la réalité ainsi que la reproduction du mouvement (Odin, 1983 : 72). Cette hiérarchisation permet le classement des films dans différentes catégories ou institutions : film de fiction, documentaire, cinéma d'essai ou cinéma d'animation, par exemple. En catégorisant les films de cette manière, il est tout à fait normal que les institutions règlent aussi « certains aspects de la production de sens » (Odin, 1983 : 73). Pour reprendre l'exemple donné par Odin, une absence de son ne sera pas perçue de la même manière dans un film de fiction ou dans un film d'essai. Les institutions gèrent aussi la « façon dont le spectateur produit l'image du réalisateur » (Odin, 1983 : 73). Encore une fois, cette image va différer d'une institution à une autre. Alors que le réalisateur s'efface complètement à l'intérieur de l'institution « film de fiction hollywoodien », il est plutôt présent à travers l'institution journalistique. Finalement, ce sont aussi les institutions qui sont responsables du positionnement affectif du spectateur ainsi que de la « production d'affects par le film lui-même » (Odin, 1983 : 75). C'est donc dire que même les émotions du spectateur sont orientées (ou en partie déterminées), en quelque sorte, par les institutions.

Avec une telle omniprésence des institutions, il est possible de se demander si le spectateur est moins actif. Le spectateur n'est pas totalement passif, mais il n'est pas tout à fait libre non plus. Pour Odin, les institutions sont restrictives puisque « les sujets

producteurs de sens (réalisateur ou spectateur) ne sont pas libres de produire le discours qu'ils veulent, parce qu'ils ne peuvent s'exprimer qu'en se pliant aux contraintes de la "pratique discursive" de leur temps et de leur milieu » (Odin, 1983 : 70). En d'autres termes, les créateurs, autant que les spectateurs d'ailleurs, ne peuvent transgresser ces institutions, sans quoi le contrat de communication qui est établi entre ces deux producteurs de sens tombe à plat. Pour qu'il y ait communication, il faut deux acteurs au bout du spectre, mais aussi des éléments qui vont paramétrer la transmission du message. Comme le rappelle François Jost, « l'acte de langage que peut signifier le document audiovisuel est toujours à déterminer » (1992 : 66). En d'autres termes, « les images ne parlent pas toutes seules » (Jost, 1992 : 66), elles ont besoin de contraintes extérieures pour être décodées.

Bien qu'elles imposent toutes des règles et des codes, les institutions ne sont pas toutes du même type. Elles n'ont pas toutes la même influence sur les acteurs de la production de sens. Les institutions peuvent être regroupées grâce à des ensembles aux traits et aux règles communes. Elles peuvent être générales comme particulières : l'institution cinéma, par exemple, regroupe des institutions plus précises comme l'institution « film documentaire » ou encore l'institution « film d'animation ». Il est important de mentionner que les institutions ne s'attardent pas toutes aux mêmes cibles.

Cette distinction vient placer l'institution « film de fiction classique » comme productrice de codes, de conventions et de règles, alors que le rôle de la compréhension de ces codes semble réservé à l'institution « spectatorielle ». Évidemment, réduire ces deux institutions à des rôles aussi précis est sensiblement réducteur. Il semble clair qu'elles exercent une influence certaine l'une sur l'autre. C'est grâce à une certaine production de sens que de nouveaux codes peuvent être produits par l'institution cinéma, de la même manière que cette dernière peut influencer l'affect du spectateur. Bien qu'elles semblent fermées, les institutions sont influencées à la fois par le spectateur et par les créateurs, qui redéfinissent sans cesse les limites du cadre institutionnel.

Bien que les institutions soient contraignantes, leur principale raison d'être est néanmoins que le texte soit perçu et lu convenablement. Ce sont les institutions qui permettent une lecture adéquate de certains codes et conventions. Ces codes doivent obligatoirement être déterminés à l'extérieur du texte, puisqu'ils viennent en dicter la lecture.

Les mêmes codes et les mêmes référents aux deux bouts du spectre communicationnel sont essentiels pour permettre au texte d'être convenablement décodé :

Il faut donc des conditions tout à fait particulières pour que le même *mode de production de sens* soit convoqué à la réception et à la réalisation. Une de ces conditions est précisément que le film inscrive dans sa structure une *demande* aussi explicite que possible *d'être lu conformément aux déterminations de telle ou telle institution : documentaire, spectatorielle, artistique, etc.* C'est cette demande (qui se manifeste pour l'essentiel dans le paratexte et dans les génériques) qui nous fait évaluer si c'est un documentaire, une fiction, une publicité, etc. (Odin, 1992 : 51).

Les institutions agissent non seulement comme régulatrices des conventions, mais elles agissent aussi à titre de contrat de communication. Pour Roger Odin, « à partir du moment où j'ai accepté d'entrer dans l'institution cinéma (contrat), je m'engage à regarder ce qui m'est donné à voir comme du cinéma, et ceci quelle que soit la nature de ce qui m'est donné à voir » (1992 : 53). Il ne faut jamais oublier que le contrat de communication repose sur la bonne foi des deux participants, soit le créateur et le spectateur. Si l'un de ces deux rôles n'accepte pas la proposition initiale, il est fort probable que le contrat de communication soit rompu. Les institutions ne *garantissent* pas une bonne lecture d'une œuvre, elles ne font que la simplifier. Il n'est donc pas absolument essentiel de se conformer aux règles institutionnelles. Par contre, un tel comportement peut devenir dangereux pour le contrat de communication établi entre le créateur et le spectateur.

Il ne faut pas oublier que l'institution est « un pouvoir normatif assujettissant mutuellement les individus à certaines pratiques sous peine de sanction » (Berrendonner cité dans Odin, 1983 : 77). Ces sanctions peuvent prendre différentes formes comme l'explique Odin : « la sanction peut donc concerner soit le film lui-même, si le traitement qu'il met en œuvre est inacceptable dans l'institution dans laquelle on le fait fonctionner, soit l'actant-lecteur, si celui-ci viole les déterminations institutionnelles qui pèsent sur lui » (1983 : 78). L'ennui, le déplaisir, la colère ou l'incompréhension sont différentes sanctions qui attendent ceux qui osent violer les règles établies par les institutions. À titre d'exemple, tenter de lire un film documentaire avec les codes du film comique peut s'avérer fort désagréable pour le spectateur. Comprendre un créateur qui tente d'être comique à travers le langage documentaire peut être tout aussi ardu et périlleux. Dans tous les cas, des sanctions peuvent s'ensuivre. Déjouer les institutions est certainement un jeu dangereux, puisque le risque

d'être mal compris est grand. Par contre, si ce jeu est bien effectué, il peut au contraire être d'une grande efficacité. Tout comme la plupart des règles, les institutions peuvent être transgressées.

Les Monty Python se font un plaisir de transgresser la plupart des codes établis par les institutions, tout en n'hésitant pas à les utiliser lorsqu'ils leur sont utiles. Les membres de la troupe britannique ne craignent pas de se moquer des différentes institutions, qu'il s'agisse de l'institution « film de fiction », de l'institution « spectatorielle » ou de l'institution « histoire », pour ne nommer que celles-là. Ce constant va-et-vient entre la moquerie et l'utilisation des institutions vient probablement du fait que les Monty Python ont l'obligation d'utiliser les codes institutionnels s'ils veulent être compris. Par contre, ils sont entièrement conscients du caractère contraignant de celles-ci, ce qui leur donne une bonne raison de tenter de les contourner. Avec les institutions, la notion de liberté artistique est pratiquement évacuée. Les moqueries auxquelles elles doivent faire face ont peut-être comme objectif de changer les règles qu'elles instaurent. En tournant les institutions en dérision, les Monty Python, tout comme tous les autres créateurs humoristiques, recherchent peut-être simplement à retrouver un libre arbitre qu'ils semblent avoir perdu face à la production de sens. Plus que de simples blagues, le jeu auquel les Monty Python s'amusent avec les institutions est une véritable prise de position. Ils n'hésitent pas à réclamer un contrôle plus grand à la fois sur leur œuvre et sur le spectateur qui assiste à leur œuvre. Une emprise qu'ils recherchent à tout prix, même si cela veut parfois dire briser le contrat de communication. Nous aurons l'occasion d'illustrer les nombreuses moqueries des Monty Python face aux institutions au sein du deuxième chapitre.

1.3.2 L'énonciation cinématographique

Pour François Jost, « parler d'énonciation cinématographique ou télévisuelle, c'est repousser d'un même geste l'idée que le film serait un simple reflet de notre monde et son antithèse, à savoir qu'il serait le produit d'un processus machinique de part en part » (1992 : 11). Traiter d'énonciation, c'est reconnaître le caractère humain du processus filmique, c'est admettre que « le récit naît dans la compréhension que celui qui nous montre des images veut nous raconter une histoire » (Jost, 1992 : 77). En d'autres termes, l'énonciation consiste à

souligner à grands traits les éléments de la communication, que ce soit par l'entremise de l'émetteur, du récepteur ou encore du message compris dans le contrat de communication. La suspension de l'incrédulité du spectateur, cette notion avancée par Samuel Taylor Coleridge et si chère au cinéma classique de fiction hollywoodien, ne peut plus agir en maître sur l'œuvre cinématographique. L'énonciation cinématographique change considérablement la donne, en portant à l'attention du spectateur tous les rouages de la communication, l'empêchant par le fait même de s'immerger complètement au coeur du récit auquel il assiste. Pour Bertolt Brecht, cette immersion totale doit être évitée à tout prix. Selon lui, elle rend le spectateur passif, l'empêchant de penser par lui-même. En ce sens, il est donc essentiel que les marques énonciatives soient visibles, créant une distance entre le spectateur et l'œuvre : « Afin que le public ne soit surtout pas invité à se jeter dans la fable comme dans un fleuve pour se laisser porter indifféremment ici ou là, il faut que les divers événements soient noués de telle manière que les nœuds attirent l'attention » (Brecht, 1963 : 62).

Bien qu'elle y soit souvent associée, la question de l'énonciation ne signifie pas nécessairement la déconnexion complète avec le récit, puisqu'il n'y a « que des usages énonciatifs des signes et non des signes énonciatifs en soi » (Jost cité par Barette, 1997 : 36). Les marques énonciatives ne le sont que lorsqu'elles sont lues de cette manière. Les procédés habituellement en relation avec une énonciation mise à nue ne sont donc pas fondamentalement énonciatifs. La mise en abyme, le regard-caméra, la monstration du dispositif filmique, le déni narratif et les dispositifs extradiégétiques, pour ne nommer que ceux-là, ne deviennent énonciatifs que si la lecture de l'œuvre le permet. Leur simple présence, bien que significative, n'équivaut pas automatiquement au retour de l'incrédulité spectatorielle. À titre d'exemple, le lecteur de nouvelles, regardant droit dans l'objectif de la caméra, ne sera jamais accusé d'utiliser une marque énonciative. Il faut donc que la lecture proposée en soit une qui mette en évidence l'énonciation cinématographique. Sans quoi, même les signaux les plus clairs peuvent être mal interprétés.

L'énonciation cinématographique semble divisée en deux : soit elle se laisse voir, soit elle se camoufle. Néanmoins, il est possible de complexifier d'un cran ce type de lecture. Ce décodage n'est pas forcément dichotomique : il est possible de trouver une lecture médiane entre une marque énonciative qui sort le spectateur du récit et une autre qui ne doit pas être lue comme telle. Des va-et-vient sont possibles entre ces deux postures, donnant

comme résultat une énonciation schizophrénique. Sans pencher d'un côté ou de l'autre du spectre de l'énonciation, cette posture vient brouiller les cartes de la compréhension. Elle établit un contrat de communication avec le spectateur qu'elle n'hésitera pas à renier plus tard, pour mieux le reprendre par la suite. Ce jeu peut continuer incessamment, au gré des créateurs, les seuls en mesure d'adopter une telle position énonciative.

Ce jeu de cache-cache peut sembler dangereux pour la survie du contrat de communication. Cependant, dans les faits, les dangers d'une telle pratique sont à peu près nuls. Une énonciation marquée vient certainement ralentir la narration dans laquelle elle prend place, mais elle ne peut certainement pas la détruire complètement. Ce résultat est impossible pour la simple raison que l'énonciation qui est visible est produite par une énonciation toujours cachée. Son double rôle l'empêche de détruire entièrement le texte qu'elle produit elle-même :

L'énonciation qui se laisse "voir" est comme un agent double : elle dénonce le leurre filmique, mais elle en fait partie. [...] À force de concevoir l'énonciation comme une mise à nu de l'énoncé, accusatrice, découvreuse de honteux secrets, on avait presque oublié que cet énoncé est cela même qu'elle produit, et que sa fonction principale n'est pas de révéler, mais de fabriquer (Metz, 1991 : 43).

L'énonciation peut détruire, ou du moins mettre à mal la narration, mais c'est surtout elle qui la construit. Elle est, en quelque sorte, son propre bouclier contre les attaques lancées envers l'illusion cinématographique. Puisqu'elle est la source de la narration, même si elle se dévoile comme énonciation, elle n'est pas en mesure de tout détruire en bloc. En d'autres termes, l'énonciation brandit une menace qu'elle ne peut mener à terme :

Ce jeu sur la croyance menace alors la diégèse et le récit ; toutefois, il ne les menace qu'en apparence, puisque d'une part dénonciation et récit sont tous deux soumis à la même énonciation, et que d'autre part le spectateur n'est jamais complètement dupe (Freudiger, 2002 : 12).

Ce paradoxe de l'énonciation qui, lorsque visible, met en péril le récit tout en le construisant au même moment vient donner une autre possibilité aux marques énonciatives : elles peuvent devenir comiques. La dualité de l'énonciation la rend très proche du gag. C'est de cette schizophrénie que l'aspect comique de l'énonciation découle : « le comique de l'énonciation semble en tout cas émaner de ce que l'énonciation lutte contre son énoncé,

qu'elle semble détruire ce qu'elle construit tout en s'appuyant dessus » (Freudiger, 2002 : 15).

Ce n'est donc pas le fait que l'énonciation soit condamnée qui la rend comique, mais bien le déplacement constant de sa position ainsi que son caractère paradoxal. Elle vient mettre des bâtons dans les roues d'un récit qu'elle produit elle-même, tout en sachant pertinemment qu'elle ne pourra jamais aboutir à une destruction complète de ce qu'elle engendre elle-même. Au contraire, c'est l'énonciation qui vient tout construire, même si c'est avec maladresse. À la lumière de cela, l'énonciation n'a pas d'autre choix que de constamment changer de position puisqu'aucune ne lui convient parfaitement. Ce balancement est profondément comique et il suffit de le souligner pour qu'il provoque le rire.

L'énonciation devient donc rapidement un jeu avec lequel les créateurs peuvent s'amuser. Ce jeu est double, il peut être interprété « dans le sens ludique du terme, mais aussi dans le sens mécanique : il y a du jeu dans les rouages de l'énonciation, un déboîtement peut s'y opérer (Freudiger, 2002 : 11). Ce déboîtement est le caractère paradoxal de l'énonciation qui se dévoile, tel que mentionné précédemment. Le jeu de l'énonciation, au sens ludique, lui, peut être observé dans plusieurs situations cinématographiques, qu'il s'agisse du dispositif lui-même ou encore au sein de la narration. Chez les Monty Python, le jeu énonciatif le plus courant est probablement celui joué par les personnages qui vont eux-mêmes renier la narration pour être tout de suite censurés. Les allers-retours énonciatifs s'opèrent donc à travers la narration, qui devrait, en théorie, s'accomplir de manière tout à fait opaque. Au contraire, avec les Monty Python, c'est la transparence qui est à l'honneur. Les personnages soulignent le dispositif, que ce soit grâce à certains anachronismes ou plus simplement encore, au sein des dialogues. Un tel dispositif est ingénieux : « l'énonciation, en instituant cette censure, fait "comme si" la dénonciation avait réellement le pouvoir de briser ce qu'elle dénonce » (Freudiger, 2002 : 12). Évidemment, il ne s'agit que d'un leurre, les Monty Python sont pleinement conscients que les personnages qu'ils mettent en scène n'ont pas le pouvoir de détruire leur récit, peu importe le discours qu'ils peuvent tenir. Cette utilisation des failles de l'énonciation est presque sans risque : elle permet le rire tout en protégeant les créateurs, qui savent que leur œuvre ne pourra pas s'effondrer, peu importe les marques énonciatives qu'ils y insèrent. Nous approfondirons ce phénomène lors du second chapitre.

Ce jeu permis par l'énonciation est principalement utilisé par les créateurs, mais il doit aussi être compris par les lecteurs de l'œuvre. Il ne peut y avoir de jeu s'il n'y a pas au minimum deux personnes qui jouent ensemble, avec les mêmes règles. Le spectateur doit trouver son compte dans ce jeu énonciatif. Pour Christian Metz, il semble clair qu'en présence d'une énonciation qui se laisse entrevoir, « le spectateur se trouve obligé de hausser d'un cran sa conscience d'être un spectateur » (Metz, 1991 : 52). Devant un tel jeu, le spectateur ne peut plus rester passif et se laisser porter par le récit. Il est contraint de participer au jeu proposé, sous peine de sanctions institutionnelles. Cette énonciation schizophrénique fait partie du contrat de communication, même si ses mouvements constants rendent sa lecture plus difficile.

En laissant des marques d'énonciation visibles au sein de l'œuvre cinématographique, les créateurs prennent position. En utilisant ce processus particulier, ils remettent les rennes de la compréhension au spectateur, et à lui seul. De la même manière, souligner l'énonciation revient à dire non à l'affirmation que le récit est le seul à informer :

Comment ne pas reconnaître dans une telle formulation une théorie de la communication élaborée à l'instar de la théorie de l'information de Shannon et Weaver, qui réduit le spectateur à un spectateur passif, soumis au bon vouloir de celui qui informe, mais, en même temps, capable de recevoir telles quelles les informations sélectionnées à son attention ? Toute lecture ou toute spectature, pour reprendre un mot de Gilles Thérien, interfère avec les récits qu'on a en tête (Jost, 1993 : 113).

Avec des marques énonciatives claires devant les yeux, le spectateur ne peut plus être complètement passif. Par contre, à quel point est-il actif, à quel point est-il libre ? Pour Brecht, la liberté du spectateur devrait être un des buts fondamentaux d'une énonciation qui se laisse apercevoir. Pour lui, avec l'effet de distanciation produit par l'énonciation, « le public doit avoir là une entière liberté » (1963 : 45). Bien que l'énonciation permette au spectateur de se libérer du récit où tout est pensé pour lui, il n'en demeure pas moins que sa liberté est limitée. Il peut toujours interpréter les marques énonciatives, mais il devra le faire au sein du cadre proposé par le récit et par les institutions qui l'encadre. Au jeu de l'énonciation, les dés sont pipés d'avance puisque ce sont les créateurs qui dictent cette partie de la communication. La liberté souhaitée par Brecht n'est donc pas aussi puissante qu'il l'aurait voulu.

Cette liberté est d'autant plus limitée qu'elle est encadrée par les normes particulières de l'énonciation cinématographique. Dans ce système particulier, les deux extrémités de la communication sont séparées dans le temps et dans l'espace. Les créateurs et le spectateur ne sont jamais en présence l'un de l'autre, et même s'ils l'étaient, c'est le film qui fait œuvre de texte, c'est par lui que le message passe. Bien que le film puisse prendre des allures anthropomorphiques lorsqu'il est question de communication, le spectateur ne peut tout de même pas répondre directement à l'œuvre. Alors qu'avec un réel dialogue, le « je » et le « tu » peuvent aisément s'inverser, le dispositif cinématographique n'offre pas cette option :

le discours cinématographique et/ou iconique réduit cette inversion de l'émetteur et du récepteur, à la symétrie des procès de construction et de lecture. L'allocutaire ne pouvant répondre à partir du même dispositif formel sera obligé d'en passer par un autre système. (Simon, 1979 : 106).

Cette particularité de la communication cinématographique enlève certainement la liberté souhaitée par l'énonciation. Tous les efforts de cette énonciation ne réussiront pas à réunir les deux spectres de la communication. L'écran creuse le fossé entre le spectateur, le créateur et l'œuvre. Le regard-caméra est probablement ce qui rapproche ces trois éléments, mais il demeure « le symbole de la rencontre entre la réalité et le spectateur, rencontre toujours désirée, toujours manquée, parfois frôlée, fondement même du cinéma » (Metz, 1991 : 22).

1.3.3 Le gag

Les institutions et l'énonciation encadrent l'unité maximale de la comédie, soit la forme et le récit qu'elle propose. Si ces cadres plus larges sont essentiels à la bonne compréhension de la comédie, il ne faut pas négliger non plus son unité minimale, soit le gag.

Pour que le rire ait lieu, encore faut-il que la blague qui le précède ait été acceptée et qu'elle soit perçue comme telle. En effet, ce ne sont pas toutes les blagues qui provoquent le rire, et ce ne sont pas tous les publics qui sont prêts à accepter n'importe quelle blague :

A joke must be both perceived as a joke and permitted as a joke, in other words that two processes must occur. A given utterance of event must be seen as having something funny about it (intentional or otherwise), and this something funny must be allowed to be funny ; thus

a joke told in a pub might be permitted to be funny, while the self-same words uttered during a funeral might be refused this status by the listeners and regarded as offensive instead, because under these circumstances any joke would be offensive (Douglas cité par Palmer, 1987 : 21).

Une fois acceptée, la blague peut revêtir plusieurs costumes, selon ce qu'elle décide d'attaquer : « le comique touche le signifié, l'esprit le signifiant; dans la mesure où l'esprit est véhiculé par un discours, l'esprit va s'en prendre à la constitution du discours, le comique à l'objet du discours » (Simon, 1979 : 39). Bien que nous croyons que la distinction entre le comique et l'esprit soit pertinente, nous préférons regrouper ces deux termes sous le chapeau du gag et de la blague. Dans les deux cas, l'objectif est le même : faire rire. Ce qui diffère réellement, ce sont les cibles des deux termes. Comme leurs différences ne sont pas marquantes, nous préférons donc nous attarder à leurs fonctionnements, que nous pouvons regrouper sous un seul terme, le gag.

Selon Jerry Palmer, le gag se divise en deux moments distincts, mais inséparables : la péripétie et le syllogisme. Sans l'une ou l'autre de ces étapes, le gag ne peut voir le jour. La première étape, la péripétie, est une référence directe aux notions d'esthétique classique où elle désigne le moment où le destin du protagoniste principal est renversé (Palmer, 1987 : 39). Évidemment, avec la comédie, le renversement produit par la péripétie est beaucoup moins important que lorsqu'il prend place dans le drame ou la tragédie par exemple. Malgré tout, il n'en demeure pas moins que la péripétie fonctionne selon les mêmes processus, qu'elle soit présente dans un gag ou encore dans une tragédie.

La péripétie peut elle-même être divisée en deux étapes distinctes, soit la préparation et son aboutissement (en anglais : *culmination*). Le stade de la préparation peut facilement être associé à la situation initiale du gag. Tous les gags, qu'ils soient complexes ou non, possèdent une situation où tout semble conforme à la réalité. Par exemple, même dans le célébrisime gag de la tarte à la crème, il existe toujours un moment où le visage de la victime n'est pas encore couvert de crème (Palmer, 1987 : 40). Le deuxième stade, celui de l'aboutissement, doit plutôt être considéré comme une forme de surprise ou de choc pour le spectateur. Il est important de spécifier que ce ne sont pas toutes les surprises qui provoquent le rire, il suffit de penser aux films d'épouvante pour s'en convaincre. La surprise ou encore les contrastes « s'appliqueraient aussi bien à une foule de cas où nous n'avons aucune envie

de rire » (Bergson, 1940 : 30). Il faut donc une autre étape au gag pour qu'il provoque le rire. Pour Palmer, cette étape c'est le syllogisme.

L'utilisation du terme *sylllogisme* n'est pas le fruit du hasard. Palmer emploie ce mot pour souligner le caractère logique du gag. Dans la logique classique, un syllogisme est un raisonnement rendu possible grâce à un fait connu de tous mis en relation avec un fait empirique (Palmer, 1987 : 42). L'exemple par excellence demeure le suivant :

- a) Tous les hommes sont mortels (Fait connu de tous)
- b) Socrate est un homme (Fait empirique)
- c) Socrate est donc mortel (Conclusion logique)

Par contre, il est important de spécifier que la forme syllogistique du gag est plus complexe. Pour chaque gag, ce n'est pas un seul syllogisme qui surgit, mais bien deux syllogismes qui entrent en contradiction l'un par rapport à l'autre. Le premier syllogisme vient qualifier le gag de profondément improbable, alors que le deuxième syllogisme redonne une mesure de probabilité à la blague analysée. Pour y voir plus clair, Palmer donne l'exemple d'une scène tirée de *Liberty* (1929) mettant en vedette Laurel et Hardy. Les deux protagonistes tentent de s'évader de prison en montant dans un ascenseur. Ils sont poursuivis par un policier qui vient s'installer sous le monte-charge. Évidemment, l'ascenseur tombe en catastrophe, écrasant par le fait même le policier. Alors que le spectateur s'attend à ce que le policier soit mort, le policier ressort de sous les décombres, seulement, il est de plus petite taille. Il s'agit d'un nain, vêtu de l'attirail policier classique qui repart à la poursuite des deux fugitifs.

Dans ce cas précis, un premier syllogisme d'improbabilité apparaît :

- a) Le résultat de l'écrasement d'un ascenseur est la mort (Fait connu de tous)
- b) Le policier est écrasé et il survit (Fait empirique)
- c) L'événement est improbable (Conclusion)

Ce premier syllogisme entre immédiatement en contradiction avec un second syllogisme, qui, pour sa part, apporte une mesure de probabilité à l'événement :

- a) Le résultat de l'écrasement d'un objet est une réduction de la taille de l'objet
- b) Le policier ressort plus petit
- c) L'événement est donc probable.

Les deux syllogismes qui forment le deuxième moment crucial du gag coexistent de manière intuitive. Cependant, il serait faux de croire qu'ils ont la même force l'un par rapport à l'autre :

The first of the two [syllogisms] (implausibility) is clearly a much stronger line of argument than the second, as it has the not inconsiderable merit of being true to the world as we know it on the basis of everyday life; whereas the second is clearly only tenable on the basis of a piece of false reasoning which serves as its basis (Palmer, 1987 : 42).

En d'autres termes, les deux syllogismes, celui d'improbabilité et celui de probabilité sont toujours en tension l'un par rapport à l'autre. Ces deux raisonnements sont pratiquement indissociables puisqu'ils s'effectuent de manière spontanée et inconsciente. Il est important de noter que ces deux syllogismes sont essentiels au gag : sans la mesure d'improbabilité, le gag devient un fait alors que sans la mesure de probabilité, le gag devient une métaphore (Palmer, 1987 : 73). Ces deux syllogismes qui entrent en collision forment la logique de l'absurde. Comme le rappelle Bergson, « l'absurdité, quand on la rencontre dans le comique, n'est donc pas une absurdité quelconque. C'est une absurdité déterminée » (1940 : 139).

Les deux syllogismes, bien qu'ils agissent simultanément, n'ont pas le même poids l'un par rapport à l'autre. Avec le gag, c'est toujours la logique qui affirme une mesure d'improbabilité qui va prendre le dessus sur la mesure de probabilité. Tout est donc dans l'équilibre des deux syllogismes. Lorsqu'il est question d'équilibre, il est essentiel de ne pas confondre avec une balance *réelle* : faut-il le rappeler, les deux syllogismes ne doivent pas avoir le même poids, sans quoi, le gag peut facilement tomber à l'eau.

Alors que le deuxième moment du gag, le syllogisme, est empreint d'une logique intrinsèque, le premier moment, la péripétie, repose uniquement sur l'effet de surprise provoqué chez le spectateur. À ce sujet, Emmanuel Kant croyait que « le rire vient d'une

attente qui se résout subitement en rien » (Bergson, 1940 : 65). Pour Jerry Palmer, la surprise, tout comme le gag, est profondément culturelle. Deux effets culturels provoquent donc la surprise comique : une contradiction de valeurs ou de savoirs face à l'expérience du monde extérieur ou encore une série d'attentes renversées face à la construction narrative.

Pour qu'il y ait une surprise, il faut impérativement qu'il y ait une attente. L'un des types d'attente comique provient du champ social et culturel. Selon sa culture et ses habitudes sociales, le spectateur est en mesure de formuler certaines attentes face à un récit, et donc, face à un gag. Il a longtemps été cru que certains gags classiques où un protagoniste subissait des dommages corporels, comme la fameuse chute causée par une pelure de banane par exemple, étaient l'effet d'une mécanique naturelle. Il est difficile de croire à un tel phénomène puisque cette forme de rire est loin d'être universelle. Il est donc essentiel de revoir cette forme d'humour comme étant une attente culturelle qui est renversée. Dans le cas précis des dommages corporels comiques, le corps devient le lieu de la dignité. Évidemment, cette dignité est rapidement mise à mal par le gag : c'est ce qui provoque la surprise (Palmer, 1987 : 45). Bergson analyse ce type de situation comique sensiblement de la même manière. Pour lui, tout est une question de « raideur mécanique là où l'on voudrait trouver la souplesse attentive et la vivante flexibilité d'une personne » (1940 : 8). Alors que Palmer insiste sur la dichotomie entre le probable et l'improbable, Bergson s'attarde plutôt à la raideur et au mécanique. Les deux positions peuvent facilement se rejoindre si l'on considère qu'une situation improbable met en évidence des mécanismes peu flexibles. La culture est l'un de ces éléments peu flexibles où la mécanique occupe une place très importante.

Il est essentiel d'ajouter que l'univers du gag est toujours soit tout à fait prévisible ou encore totalement imprévisible, jamais entre les deux. Ce constat vient, lui aussi, contredire le champ culturel :

This contradicts our common sense everyday knowledge of chains of events in the ordinary outside world, for common sense tells us that causality is such that events are neither totally predictable nor totally unpredictable. Totally predictable events, moreover, commonly contradict such common sense items as "nobody's that stupid", or "once bitten, twice shy". Totally unpredictable events are likely to be so because the natural laws of the known universe have been apparently dislocated (Palmer, 1987 : 46).

La seconde méthode pour obtenir une surprise comique, et probablement la plus simple, demeure l'attente provoquée par la narration elle-même. En organisant les éléments de la blague de manière narrative, le spectateur prépare délibérément la suite des événements dans sa tête, ce qui facilite la surprise. Alors que le film d'horreur utilise cette technique pour faire peur, la comédie l'utilise pour faire rire. Il ne faut pas perdre de vue que la comédie s'opère à partir d'un récit et que bien que les gags puissent fonctionner hors de leur contexte, c'est souvent la narration qui leur donne la puissance qu'on leur connaît.

Cette analyse du mode de fonctionnement du gag et de l'univers comique va permettre d'observer avec plus de finesse le déroulement narratif des films étudiés. Il donne aussi l'avantage de pouvoir constater les nombreux gags présents non seulement dans le récit, mais aussi à l'extérieur de ce dernier. En ce sens, l'énonciation et les institutions, même si elles permettent l'apparition de la comédie et du gag, ne sont pas épargnées par les blagues des Monty Python. Avec ce mode opératoire en tête, il sera plus facile d'identifier les nombreux gags éparpillés dans les marques énonciatives ou encore dirigés envers les institutions dans les trois films que nous étudierons.

CHAPITRE II

LE RIRE DANS LE CINÉMA DES MONTY PYTHON

2.1 Présentation du corpus

Trois films du corpus *pythonesque* nous intéressent dans le cadre de cette analyse : *Monty Python and the Holy Grail*, *Monty Python's Life of Brian* ainsi que *Monty Python's The Meaning of Life*. Il est nécessaire de présenter les grandes lignes narratives et le contexte de production de ces trois œuvres avant de les décortiquer plus en détail. Ce n'est qu'à la suite de cette présentation qu'il sera possible d'étudier les fonctions du rire à travers ces longs métrages.

2.1.1 *Monty Python and the Holy Grail*, 1974

Comme première création originale pour le cinéma, les Monty Python s'attaquent à un mythe fondateur de la culture britannique. *Monty Python and the Holy Grail* (1974) repose sur la légende des chevaliers de la Table Ronde. Ce long métrage suit les périples d'Arthur et de ses compatriotes qui, à la suite d'un appel de Dieu, partent à la recherche du Saint Graal. Évidemment, la légende revisitée par les Monty Python s'éloigne du mythe original. Le but de la troupe britannique n'est pas de présenter une version traditionnelle de cette épopée, mais de l'utiliser comme point de départ d'une comédie. En décidant de mettre à mal cette saga chevaleresque, les Monty Python peuvent se permettre plusieurs largesses au nom de l'humour : anachronismes et détournements du mythe original sont au rendez-vous.

Le récit de *Monty Python and the Holy Grail* se concentre sur le roi Arthur et sa quête du Graal. Bien qu'il soit le protagoniste principal du récit, Arthur laisse aussi sa place aux chevaliers qui l'entourent : Lancelot, Gallahad et Bedevere, pour ne nommer que ceux-là. Le récit est donc fragmenté en plusieurs segments, indépendants, selon l'un ou l'autre des

personnages de la Table Ronde. Cette manière de fonctionner n'est pas sans rappeler les débuts télévisuels de la troupe ; le sketch est à l'honneur. La principale différence entre *Flying Circus* et *Holy Grail*, deux œuvres fragmentées, est que *Holy Grail* tente de mettre en commun tous ces fragments dans une continuité logique. Dans *Flying Circus*, les sketches se suivaient sans liens apparents, tandis que dans *Holy Grail*, les liaisons entre les fragments suivent une certaine logique. Une logique de l'absurde, mais une logique tout de même.

Avec *Monty Python and the Holy Grail*, la troupe britannique s'inscrit dans la continuité de leur émission télévisuelle, si ce n'est qu'ils poussent encore plus loin leurs expérimentations médiatiques. Ils jouent avec la forme cinématographique jusqu'à son extrême limite, poussant le jeu jusqu'à une fin abrupte où le spectateur est laissé à lui-même, sans même un générique pour lui faire absorber cette fin inhabituelle. Ce type d'expérimentation sur la forme n'est pas nouveau, évidemment. Par contre, le rencontrer au sein de la comédie est plutôt inédit :

With *Holy Grail*, the Pythons were not only able to redefine the limits of narrative structure (basically by ignoring them!), but also to take innovative and unconventional styles of filming (as had become fashionable in television advertising through such directors as Adrian Lyne and Ridley Scott) and apply them to comedy (Morgan, 1999 : 145).

Les Monty Python peuvent donc ajouter le médium cinématographique à leur arsenal comique. Le cadrage, le montage et le dispositif cinématographique servent tour à tour à faire rire et non plus uniquement à raconter une histoire. Le langage cinématographique n'est plus réservé uniquement aux auteurs de cinéma de genre et d'essai, mais il prend une place importante au sein des blagues *pythonesques*.

Le traitement par les Monty Python de la légende arthurienne est peut-être absurde, il n'en est pas moins sérieux. Contrairement à plusieurs productions cinématographiques qui mettent en scène la même époque, la troupe britannique porte une attention particulière aux détails et à un certain réalisme. S'il faut entendre le terme réalisme avec certaines réserves, c'est que l'humour absurde qui les caractérise amène les Monty Python à commettre plusieurs anachronismes au nom de la comédie. Malgré ces bifurcations historiques, la troupe humoristique présente un univers très près du mythe original : les paysans sont continuellement couverts de boue, les décors utilisés sont souvent de véritables châteaux moyenâgeux et mis à part l'absence notable d'authentiques chevaux, les costumes des

chevaliers de la Table Ronde sont près de la réalité de l'époque. Ces éléments mettent en lumière le sérieux avec lequel les Monty Python approchent ce mythe chevaleresque. Pour Terry Gilliam, cette approche est comparable à celle qu'avait Pasolini (Morgan, 1999 : 51). C'est ce sérieux qui donne de la crédibilité à toute la structure proposée par les Monty Python. Sans cette attitude, toutes les largesses historiques, tous les anachronismes et toutes les moqueries envers le mythe original ne seraient pas aussi bien accueillis.

Bien que le sujet principal soit moyenâgeux, *Monty Python and the Holy Grail* est résolument moderne dans sa conception et dans son attitude. Pour Michael Palin, cette affirmation est surtout palpable à travers les personnages du récit : « We found that within these characters we could write material that did not need modern references necessarily but would be modern attitudes » (Morgan, 1999 : 148). C'est de cette manière qu'il est possible pour un paysan de ce film d'évoquer à la fois les absurdités du système monarchique et les bienfaits du système anarchique. C'est l'attitude moderne des personnages qui peuplent ce récit qui leur permet aussi de remettre en doute la parole du roi Arthur, malgré son statut. De pareilles bravades n'auraient jamais été possibles au Moyen-Âge alors que la parole du roi valait celle de Dieu. En adoptant une posture moderne dans un contexte ancien, il est clair que les personnages critiquent la mentalité de l'époque, mais ils n'épargnent pas notre période non plus. Si le contexte général est celui d'une époque révolue, certaines réflexions tirées du film portent directement sur des sujets modernes. En ce sens, *Monty Python and the Holy Grail* « est une réflexion de notre temps à partir de traditions artistiques et culturelles, mises en vitrine, éclairées avec violence, comme pour mieux en faire la satire, en montrer les faiblesses » (Vigouroux-Frey, 1995 : 115).

2.1.2 Monty Python's *The Life of Brian*, 1979

Les origines de la troupe et de leur troisième long métrage, *Monty Python's Life of Brian*, sont les mêmes : tous deux sont issus d'une blague. Lors de la tournée de promotion de *Monty Python and the Holy Grail*, les journalistes insistent pour connaître le prochain projet de la troupe. Las de répondre qu'ils n'ont pas encore envisagé leur avenir cinématographique, Eric Idle répond que leur prochain film s'intitulera « Jesus Christ : Lust for Glory » (Morgan, 1999 : 224). Ce qui était alors une blague pour faire taire les

journalistes est devenu, de fil en aiguille, un véritable projet, donnant naissance à *Monty Python's Life of Brian*.

Life of Brian s'inscrit dans la continuité de *Monty Python and the Holy Grail*. Les deux films fonctionnent sur les mêmes bases : un personnage central relativement sérieux qui subit les actions de son entourage. Cette fois-ci, le roi Arthur laisse sa place à Brian, personnage sans histoire particulière, si ce n'est qu'il est né au même moment et presque au même endroit que Jésus Christ. Évidemment, cette coïncidence va rendre la vie de Brian beaucoup plus mouvementée qu'elle n'aurait dû l'être : de simple paysan, il est rapidement élevé au rang de messie, bien malgré lui.

La forme cinématographique proposée par *Life of Brian* ressemble en plusieurs points à celle proposée par *Monty Python and the Holy Grail*. Le récit est centré sur un personnage, en l'occurrence Brian, mais ce dispositif ne fait que camoufler une succession de sketches qui pourraient très bien fonctionner sans la présence du personnage principal. Certes, *Life of Brian* présente une continuité entre ses différents segments, à la manière d'un récit classique. Cependant, il est important de noter que chacun des segments pourrait très bien être extrait du film et fonctionner seul, sans enrobage narratif. Ce procédé serait caractéristique des films du genre, qu'il est possible d'appeler *métapéplum* :

Le métapéplum se construit sa propre anthologie virtuelle, comme lors de la fameuse séquence de la leçon de latin, où le microrécit de forme courte, avec une amorce, un sommet, et une chute, se désigne comme l'unité de base déplaçable du film. [...] Le métapéplum, en cultivant le stéréotype en plates-bandes narratives bien tracées, cultive l'art de l'anachronisme (Thomé-Gomez, 1998 : 82).

S'il est possible de qualifier *Life of Brian* de métapéplum, c'est qu'il ne parodie pas uniquement les éléments religieux et bibliques, mais aussi les films du genre, tel *Ben-Hur* ou encore *Jesus of Nazareth*, des péplums emblématiques. À ce propos, pour renforcer la ressemblance entre les péplums traditionnels et la version des Monty Python, ces derniers utilisent les mêmes décors que le film *Jesus of Nazareth*, qui n'avaient pas encore été détruits (Morgan, 1999 : 233). Le métapéplum « ne se présente pas comme une révision ou une relativisation, mais feuillette le péplum comme un album d'images et de situations ; il en fait même un alphabet métaphorique susceptible d'interpeler notre temps. (Thomé-Gomez, 1998 : 76). C'est cette distinction qui permet d'ajouter le suffixe *méta* au terme *péplum*. De la même

manière qu'avec *Holy Grail*, les Monty Python utilisent des situations du passé, mais avec des personnages aux attitudes modernes. Bien que sa cible parodique soit une époque révolue, c'est incontestablement le présent qui est évoqué par ce film.

Sans renier leur style particulier, les Monty Python offrent, avec *Life of Brian*, leur comédie la plus classique. Pour Terry Gilliam, il s'agit du film où la troupe a tenté d'être la plus dramatique : « In a way, with *Brian*, we kept trying to do really dramatic things which I don't know if it ever works with comedy » (Morgan, 1999 : 239). Les jeux avec le médium cinématographique se font beaucoup plus rares qu'avec les deux autres longs métrages étudiés. Alors qu'avec *Monty Python and the Holy Grail* et *Meaning of Life* le médium est rapidement mis à mal par le récit, ici, il est simplement le véhicule d'un message articulé par la troupe britannique. Pour faire honneur à leur style, les anachronismes et certaines pensées modernes font éruption dans le récit présenté par la troupe humoristique. Par contre, en aucun cas ces blagues ne mettent en péril le récit présenté par les Monty Python. Il est donc possible d'affirmer que bien que les jeux avec le médium ne soient pas complètement écartés de ce long métrage, ils sont tout de même beaucoup moins puissants que dans les deux autres films à l'étude.

En s'attaquant aux fondations de la religion catholique, les Monty Python savent qu'ils risquent de provoquer l'indignation, en particulier au sein des communautés religieuses. Faire de l'humour avec un sujet aussi délicat que la religion n'est pas une mince affaire, puisqu'il est facile d'être mal compris. En ce sens, les Monty Python procèdent avec prudence : « Of course it became clear early on that we couldn't make fun of the Christ since what he says is very fine (and Buddhist), but the people around him were hilarious, and still are ! » (Idle cité par Morgan, 1999 : 226). En d'autres termes, s'il est difficile de se moquer de Jésus et de son message d'amour, il est tout à fait approprié de tourner en dérision les fanatiques qui s'approprient sa parole. Pour Terry Jones, il est clair que le film est hérétique, mais certainement pas blasphématoire (Morgan, 1999 : 247).

Si Nietzsche arrive à tuer Dieu en 1883 grâce à la pensée rationnelle, les Monty Python l'assassinent grâce au rire : « what kills God is the laughter – or at least, laughter kills the *cheerless* God sought by those whose dominant religious passion is wrapped in *pathos* » (Auxier, 2006 : 67). Alors que la religion catholique semble figée dans le temps, peu encline à évoluer, le rire et l'humour sont en constante évolution. Le dogme catholique demande des

sacrifices et de la discipline; l'humour repose plutôt sur le contraste entre rigidité et souplesse, conformément aux théories de Bergson. Le monde humoristique et le monde religieux ne parlent pas le même langage : le premier parle avec flexibilité, le second avec rigidité. La controverse qui apparaît dans les communautés religieuses à la sortie de *Life of Brian* vient confirmer que les Monty Python avaient raison de s'attaquer aux fanatiques. En accusant le film d'être blasphématoire, ils donnent la victoire sur un plateau d'argent aux Monty Python.

2.1.3 *Monty Python's Meaning of Life*, 1983

Monty Python's Meaning of Life est la dernière création collective des Monty Python. Malgré la récolte du prix du public lors du Festival de Cannes où il est présenté en 1983 (Morgan, 1999 : 292), cet ultime long métrage *pythonesque* est celui qui obtient l'accueil le plus mitigé. Alors que certains le considèrent comme leur œuvre la plus poussée et la plus drôle, d'autres le trouvent au contraire peu abouti. Ce sentiment règne même au sein des Monty Python. John Cleese affirme qu'il manque un élément central au film pour lui donner une force supplémentaire, alors que de son côté, Terry Gilliam considère que les meilleures blagues du groupe ont été écrites pour ce film (Morgan, 1999 : 274).

Alors que les cibles des deux films précédents étaient précises, la légende arthurienne dans *Holy Grail* et la religion catholique dans *Life of Brian*, les Monty Python préfèrent tirer sur tout ce qui bouge avec *Meaning of Life*. Cette fois-ci, ils s'attaquent au sens de la vie, avec tout ce qu'une telle tâche implique. Les sujets abordés au sein de ce long métrage sont donc beaucoup plus variés que dans les deux autres films présentés : de la naissance à l'éducation en passant par la guerre, la philosophie et la mort, tous les thèmes et toutes les époques y passent. Ces thèmes sont abordés de manière comique, bien sûr, mais ils incorporent tous, à un certain niveau, une critique sociale : « much of *Monty Python's Meaning of Life* is a critique of ridiculous and dangerous distractions that dehumanize us » (Asma, 2006 : 94).

Malgré son titre, *Meaning of Life* dévoile bien peu d'informations pertinentes sur le sens de la vie, d'un point de vue spirituel par exemple. Par contre, la troupe britannique ne se gêne pas pour critiquer plusieurs éléments sociaux et culturels qu'ils jugent absurdes ou

ridicules. Certains ont pu voir dans ce type d'approche une manière détournée pour les Monty Python d'exprimer le fait que la vie n'a aucun sens. Pourtant, la pensée dissimulée derrière ce long métrage n'est pas aussi tranchée :

This may come as a bit of a shock. But the fact that the meaning of life is not what it seems does not mean that, for the Pythons, there is no meaning to life. Nor, on the other hand, is there any indication in the Pythons that there is something we might call "the meaning of life" (Erickson, 2006 : 121).

Monty Python's Meaning of Life n'offre que très peu de réponses, mais pose beaucoup de questions. Il est donc difficile de connaître la véritable idée du collectif à propos du sens de la vie. Malgré tout, ce manque d'information ne dérange en rien la force de l'œuvre, qui permet essentiellement le questionnement. Peu importe la position des Monty Python sur le sens de la vie, ce qui a de l'importance, c'est la réflexion du spectateur et le rejet des dogmes figés dans le temps. En quelque sorte, *Meaning of Life* reprend là où *Life of Brian* s'est arrêté : les deux films se veulent une ode au libre arbitre. Durant tout le long métrage qui porte son nom, Brian s'époumone à dire aux fanatiques qui le suivent qu'ils doivent penser par eux-mêmes. *Meaning of Life* continue dans la même veine, en critiquant les doctrines religieuses, sociales et culturelles que les Monty Python trouvent absurdes.

Ce dernier long métrage offert par les Monty Python est sans aucun doute celui où les membres explorent le plus en profondeur la forme cinématographique. Contrairement aux deux films précédents, *Meaning of Life* ne possède pas de personnage central qu'il est possible de suivre tout au long du film. Certains personnages reviennent, comme les poissons interprétés par les six Monty Python, mais le film ne repose en aucun cas sur les épaules de ces personnages secondaires. Le film propose plutôt une succession de sketches refermés sur eux-mêmes, pour la plupart. Ces sketches sont séparés en différents chapitres aux thèmes bien précis : la naissance, l'apprentissage, la guerre, la mort, pour ne nommer que ceux-là. Cette façon de faire est probablement ce qui s'approche le plus du mode opératoire des Monty Python lors de leur passage à la télévision britannique. Encore une fois, ce sont les animations de Terry Gilliam qui parviennent à faire des liens entre les différentes sections du film, et ce, uniquement lorsque la troupe daigne faire un quelconque lien entre leurs sketches.

Bien qu'il soit possible de faire plusieurs liens avec leur expérience télévisuelle, cela ne fait pas de *Meaning of Life* une œuvre moins cinématographique pour autant.

Visuellement et idéologiquement, le travail des Monty Python sur la forme cinématographique rappelle celui de certains grands auteurs : « the film is a broad meditation on the perilousness and absurdity of human existence that comes across visually as a mix of Federico Fellini, Ingmar Bergman, and Busby Berkeley » (Morgan, 1999 : 273). À l'instar de ces auteurs reconnus, les Monty Python utilisent la forme cinématographique non seulement pour raconter une histoire classique, mais aussi pour questionner et expérimenter le médium. La forme cinématographique est à ce point mise à mal à l'intérieur de *Meaning of Life* qu'on se demande parfois si ce type d'expérimentation ne met pas en péril le récit proposé. Le médium est sans cesse dévoilé, que ce soit par la mise en abyme, par les regards-caméra, par les dialogues ou encore par les animations de Terry Gilliam. Par contre, le récit n'est pas seulement dévoilé, il est sans cesse ridiculisé. En rabaissant perpétuellement l'importance de la narration, le spectateur est lui aussi ridiculisé dans la mêlée : les auteurs lui rappellent continuellement qu'il regarde une œuvre peu sérieuse. Les expérimentations avec la forme cinématographique prennent donc une propension impressionnante au sein de *Meaning of Life*, même si elles font parfois des victimes collatérales.

2.2 Les fonctions du rire

Si l'un des objectifs des Monty Python est de faire rire leur auditoire, nous croyons fermement qu'il ne s'agit pas de leur seul et unique but. Selon nous, le rire provoqué par l'humour absurde et déjanté de la troupe britannique n'est qu'un passage vers différentes fonctions qui ne peuvent être explorées que si la blague sous-jacente est réussie. Bien que nous soyons convaincus que le rire occupe différentes fonctions au sein de la comédie cinématographique des Monty Python, nous ne croyons pas qu'il s'agit d'un système fermé. Les fonctions que nous proposons ici ne sont donc pas les seules qui existent ; ce sont, à nos yeux, les principales. Les blagues ne sont pas exclusives, elles peuvent contenir plus d'une fonction à la fois. Évidemment, il ne faut pas non plus déduire que le rire renferme à tout coup une ou toutes ces fonctions : « le rire n'est pas en soi positif ou négatif, éveilleur de conscience ou substitut naturel aux antidépresseurs ; il peut être tout cela ou privilégier certains aspects selon le propos de son orchestrateur » (Brillant-Annequin, 2005).

Pour que la fonction sous-jacente au rire puisse apparaître, il est essentiel que le rire ait lieu. Dans l'analyse qui suit, nous tenons pour acquis que les blagues qui serviront d'exemple pour chacune des fonctions provoquent le rire chez le spectateur. De cette manière, nous mettons de côté l'approche qualitative des blagues, trop subjective. Par ailleurs, lorsque nous évoquons le rire, nous ne faisons pas nécessairement référence à un rire véritable et physique. Par rire, nous entendons simplement que la blague a été comprise et assimilée par le spectateur, et que sa réaction a été positive. Avec cette approche, la puissance du rire n'influence pas la fonction qui en découle. Que le rire ait été léger, à gorge déployée ou même un sourire, si la blague est comprise par le spectateur et que sa réaction est positive, nous considérons qu'il est possible pour les fonctions du rire d'apparaître. Nous utilisons donc le terme de rire pour faire référence à la réussite d'une blague, peu importe la puissance du rire provoqué. Il ne faut pas oublier que, fondamentalement, le rire est ambigu : « il peut être un outil de préservation ou de transformation sociale, il peut décaper la réalité ou l'euphoriser, il est par essence ambivalent » (Brillant-Annequin, 2005).

Nous avons identifié sept fonctions du rire qui nous paraissent fondamentales dans le cadre du travail des Monty Python. Nous explorerons ces différentes fonctions en nous appuyant à chaque fois sur certaines blagues tirées des films précédemment évoqués. Les fonctions qui nous intéressent sont celles du rire comme arme, du rire comme bouclier, du rire comme passage, du rire comme séduction, du rire comme salaire, du rire comme pardon et finalement du rire comme distance.

2.2.1 Le rire comme arme

Selon Jerry Palmer, pour qu'il y ait une blague, il est absolument nécessaire que trois rôles fondamentaux soient remplis : le narrateur (*the narrator*), le spectateur (*the recipient*) et le dindon de la farce (*the butt of the joke*) (1987 : 77). Cette structure propose donc qu'une personne, ou encore un concept soit la cible de la blague, en l'occurrence le dindon de la farce. Les moqueries sont sans cesse dirigées à son endroit. Ce fonctionnement de la blague vient souligner son caractère agressif, sa propension à attaquer des gens, des situations, des concepts ou encore des idéologies. S'il y a un dindon de la farce, c'est nécessairement que quelqu'un est attaqué.

Être l'objet d'une blague, c'est donc être la cible d'une attaque en bonne et due forme. Il s'agit peut-être de l'une des raisons qui font de la comédie un type d'art qui provoque parfois l'appréhension. Personne ne souhaite être le point de mire d'une blague, puisque même si elle n'a pas comme objectif de faire mal, elle est toujours en mode attaque. En ce sens, si la comédie est toujours la bienvenue lorsqu'il est question d'autrui, elle est toujours redoutée lorsque nous en sommes le centre d'attention :

[la société] fait planer sur chacun, sinon la menace d'une correction, du moins la perspective d'une humiliation qui, pour être légère, n'en est pas moins redoutée. Telle doit être la fonction du rire. Toujours un peu humiliant pour celui qui en est l'objet, le rire est véritablement une espèce de brimade sociale. (Bergson, 1940 : 103).

Cette constante menace offerte par la comédie fait régner une certaine peur chez les gens en position d'autorité. En effet, la comédie est une arme qui ne tombe pas facilement : « You know, hatred sort of breeds hatred ; comedy just breeds more comedy ! It's all about people's fear about comedy. That's why people in position of power don't like comedy, because it's essentially subversive » (Palin cité par Morgan, 1999 : 237). Une fois qu'elle est enclenchée, la comédie entraîne avec elle encore plus de situations comiques. Le dindon de la farce peut difficilement se sortir de ce cercle comique sans lui-même faire appel à la comédie. Ce type de situation est parfaitement représenté dans *Life of Brian*, lors de la séquence où le personnage de Ponce Pilate et celui de Biggus Dickus demandent à la foule quel condamné devrait être relâché. Alors qu'ils devraient être accueillis en Dieux rédempteurs, les deux personnages en position d'autorité sont plutôt devant une foule qui se moque d'eux, en faisant preuve de très peu de subtilité. Les deux personnages au pouvoir, Ponce Pilate et Biggus Dickus, souffrent de graves défauts de langage : alors que le premier prononce difficilement les « r », le second susurre abondamment. Lorsque Ponce Pilate demande qui pourra descendre de sa croix, il n'en faut pas tant pour que la foule profite de la situation pour crier de faux noms aux sonorités difficiles à prononcer pour les deux Romains au pouvoir. C'est de cette manière que la foule demande que soient épargnés Roger et « Roderick the robber rappist ». Évidemment, toutes ces attaques se font au grand dam des deux personnages autoritaires qui ne comprennent pas l'hilarité générale.

Le rire fait partie de l'arsenal privilégié de ceux qui désirent attaquer le système dominant et les rôles de pouvoir. Efficace, gratuit et rassembleur, il est parfait pour les opprimés qui refusent les solutions violentes :

If you are a person who tries to pursue a civilised value and if you forswear the use of force, what have you got ? What can you put against the weapons of force ? ...the only weapon I possess is the weapon of scurrilous humour, and I believe that comedy is a final resort of civilisation... (Morrison cité par Palmer, 1987 : 13).

Évidemment, croire que le rire permet de donner un coup fatal aux personnes attaquées est illusoire. Ce type d'attaque humoristique n'est qu'un outil parmi d'autres. Il est permis de considérer le rire comme une première attaque qui peut éventuellement ouvrir vers d'autres types d'actions plus concrètes. En effet, bien que le rire soit une attaque, il permet surtout d'identifier la cible à abattre. Le rire pointe du doigt.

Dans le cas des Monty Python, les cibles sont multiples : sociales, culturelles, politique et même religieuses. Dans tous les cas, les attaques de la troupe britannique sont pratiquement toujours dirigées vers les institutions. Pour eux, les institutions, bien qu'utiles, ont la fâcheuse tendance à déshumaniser ce qu'elles touchent : « as the Pythons were aware, institutions tend to institutionalize, rather than serve, their customers » (Erickson, 2006 : 112). Peu d'institutions échappent aux attaques des Monty Python. Certaines sont même attaquées de manière virulente, comme c'est le cas de l'institution religieuse, en particulier l'institution chrétienne. Cette institution est attaquée dans les trois films étudiés et ce, toujours en utilisant le rire comme arme. Dans *Monty Python and the Holy Grail*, c'est Dieu qui fait une apparition devant Arthur et les chevaliers de la Table Ronde. Alors que ces derniers s'agenouillent devant Lui pour lui rendre hommage, Dieu les somme d'arrêter : il déteste les gens qui s'apitoient sur leur sort. Suite à cette remarque, Arthur s'empresse de s'excuser, ce qui rend Dieu encore plus furieux : il a horreur des gens qui passent leur temps à se confondre en excuses sans assumer leurs gestes et leurs paroles. Cette courte discussion entre Dieu et les chevaliers de la Table Ronde tend à montrer le ridicule de certaines valeurs chrétiennes. Les Monty Python, grâce à cet échange entre ciel et terre, critiquent l'attitude de la religion chrétienne qui demande de toujours se sentir inférieur par peur de représailles divines. Dans ce cas-ci, c'est le dogme qui donne à Dieu la plus grande importance par rapport au reste du monde qui est la cible des critiques.

Le même type d'attaque survient dans *Meaning of Life*. L'action se déroule dans une chapelle où de jeunes pensionnaires sont entassés pour une messe. Après une prière à la gloire de Dieu où ce dernier est dépeint comme étant « super », un des titulaires du pensionnat prend la parole. Il explique avec un sérieux exemplaire que le cormoran de l'école ne doit plus faire l'objet de mauvaises blagues sous peine de sanctions, que ce cormoran représente beaucoup pour l'école et qu'il est le symbole des gens qui ont donné leurs vies pour que la Chine demeure britannique. Suite à ce discours froid et sérieux, le titulaire s'adresse à un élève du nom de Jenkins pour lui annoncer qu'apparemment, sa mère serait décédée le matin même. Suite à cette annonce publique, sans aucune chaleur, le titulaire redonne la parole au curé qui poursuit la cérémonie avec une ode à Dieu, comme si de rien n'était. Ici, l'attaque est encore une fois dirigée envers l'institution chrétienne qui tend à donner une importance capitale aux institutions au détriment des sentiments humains. Évidemment, la blague rend la situation extrême : jamais une annonce de mortalité aussi floue et froide que celle-ci ne devrait prendre place dans un pensionnat. Par contre, si l'on retourne au schéma proposé par Jerry Palmer, la blague renferme toujours une certaine proportion de probabilité, de vérité. Effectivement, il n'est pas rare, au sein de l'institution religieuse, d'écarter les sentiments humains pour laisser place à l'institution elle-même. En d'autres termes, la tristesse de Jenkins, qui vient de perdre sa mère, ne devrait pas nuire au bon fonctionnement de la cérémonie et c'est pourquoi l'information lui est transmise de manière aussi froide et abrupte.

Il est difficile de passer sous silence *Life of Brian* lorsqu'il est question d'attaques envers les institutions, en particulier les institutions religieuses. Il serait possible de prendre l'ensemble du film comme exemple, puisque le concept même de cette comédie la rend hérétique. Les attaques y sont multiples et constantes. Par contre, il est important de spécifier que ces attaques ne sont pas dirigées envers les messages transmis par la religion catholique, ou n'importe laquelle des religions par ailleurs. Pour les Monty Python, la véritable cible doit être l'institution en tant que telle, les dogmes qu'elle renferme et surtout ces fanatiques aux esprits fermés. C'est la pensée unique des fanatiques qui est prise d'assaut. Ces attaques donnent lieu à certaines répliques assassines entre Brian et ses admirateurs. Bien qu'il se défende d'être le véritable messie, Brian se fait répliquer par Arthur, interprété par John Cleese, que ce qu'il croit importe peu : « I say you are Lord, and I should know. I've followed

a few ». Cette obstination des fanatiques religieux prend de l'ampleur lors d'une scène où Brian s'adresse, bien malgré lui, à une foule qui l'adule. Exaspéré d'être suivi de la sorte, Brian tente d'expliquer aux membres de la foule captive qu'ils doivent penser par eux-mêmes, qu'ils doivent être en mesure d'être critiques, qu'ils ne peuvent pas toujours se fier à une seule parole transcendante. Évidemment, la foule le prend au pied de la lettre et au lieu de cesser de le suivre, ils en redemandent. Paradoxalement, la phrase « pensez par vous-même » devient leur phrase commune. Cette scène vient mettre en lumière certains dogmes. Malgré le message de Brian qui prône l'individualité et la différence, la foule ne parvient pas à exercer un jugement critique, elle reste suspendue aux lèvres de son messie. Encore plus paradoxal, Brian est un messie qui ne désire pas ce rôle. La foule réclame une parole, des commandements qu'ils pourront suivre, mais elle n'en fait qu'à sa tête, peu importe ce que Brian dit.

Si l'institution religieuse est l'une des cibles de prédilection des Monty Python, il ne faut surtout pas penser qu'elle est leur seul point de mire. Une foule d'autres institutions passent au tordeur, que ce soit la guerre, l'éducation ou encore l'économie de la surconsommation. Alors que *Life of Brian* peut être considéré comme une seule attaque envers une cible bien précise, *Meaning of Life* ratisse beaucoup plus large, mais aussi de manière beaucoup plus courte. Pour attaquer le concept de la guerre, les Monty Python n'ont besoin que d'un soldat qui termine une présentation pro-guerrière en affirmant que la main de Dieu peut le foudroyer si la guerre n'est pas essentielle. Évidemment, il n'en faut pas plus pour qu'il disparaisse en fumée.

Le rire comme attaque semble être surtout destiné à attaquer les institutions dominantes et ce, au service des dominés. Par contre, il ne faut pas oublier que toute arme peut se retourner contre son propriétaire :

Toutefois, si le rire apparaît ainsi comme une forme de contre-pouvoir, au service du petit peuple, il peut être aussi un outil puissant de domination sur les éléments les plus méprisés d'une société donnée, remplissant ainsi des fonctions idéologiques et politiques contradictoires (Brillant-Annequin, 2005).

Bien que les Monty Python ne semblent pas être des adeptes de cette forme de domination par le rire, *Meaning of Life* donne tout de même un aperçu de ce à quoi ce type d'emprise comique peut ressembler. Lors de la séquence qui porte sur l'éducation, un

professeur incarné par John Cleese donne une leçon plutôt visuelle sur la sexualité, allant jusqu'à inviter sa femme à offrir des données de première main à ses étudiants. L'un de ces derniers n'écoute pas la leçon, au dam du professeur qui le punit en le forçant à faire partie du match de rugby qui oppose les professeurs aux étudiants. À la suite de cette annonce, une musique dramatique débute et la caméra est transportée à l'extérieur où de très jeunes enfants affrontent des adultes dans un match de rugby d'une extrême violence. Les adultes ne se gênent pas pour envoyer les élèves dans la boue, pour les plaquer violemment et même pour tricher de manière éhontée. Les élèves n'ont aucune chance face à la force physique des adultes, qui s'en donnent à cœur joie. Évidemment, tout au long de la joute, ils rient abondamment des élèves qui n'y peuvent absolument rien. La domination est totale et le rire y contribue grandement. Cette blague donne un aperçu de ce que pourrait être un outil de domination par le rire, venant des institutions dominantes. Ici, les Monty Python agissent par sadisme pur et simple : les élèves sont ridiculisés à tous les niveaux. Les enseignants, déjà en position dominante, utilisent le rire pour s'octroyer un avantage encore plus démesuré. Entre leurs mains, le rire devient un outil de domination, un outil d'humiliation. La violence physique employée envers les jeunes élèves est déjà un outil de domination en soi ; en riant des élèves, les enseignants viennent souligner le fait que leur domination est complète. Le rire n'est donc pas uniquement l'outil des démunis et des laissés pour compte, il peut aussi être au service des dominants.

2.2.2 Le rire comme bouclier

Si le rire peut être sans contredit une attaque, il peut aussi rapidement se transformer en bouclier pour devenir une défense fort efficace. Ce bouclier humoristique se présente sous plusieurs jours, dans tous les cas protégeant l'auteur de la blague en question. C'est l'institution humoristique qui, grâce au rire, vient protéger ses membres contre les attaques qui voudraient les discréditer. Bien qu'elle soit directement liée à la fonction d'attaque du rire, la fonction bouclier de ce dernier ne se met pas en marche de la même manière. Dans le cas du rire comme attaque, c'est véritablement le rire qui transporte l'accusation avec lui. Sans le rire, pas d'attaque possible. La protection offerte par le rire comme bouclier vient s'ajouter aux protections naturelles offertes par l'institution de la

comédie. En effet, les institutions de l'humour et de la comédie, même sans la présence du rire, agissent comme protecteurs. Ces institutions enveloppent leurs membres d'un bouclier derrière lequel il est possible de se cacher si le besoin se fait sentir. L'humour et la comédie offrent toujours un refuge pour les créateurs, celui qui dicte qu'après tout, il ne s'agit *que d'une* blague. Si ces institutions offrent un bouclier permanent, le rire qu'elles contiennent vient, lui aussi, offrir une protection au créateur. Le rire comme bouclier vient donc s'ajouter aux couches de défenses offertes par les institutions humoristiques, les rendant très efficaces.

Les défenses offertes par le rire et par les institutions humoristiques sont souvent nécessaires à la suite d'une attaque par le rire qui a échoué. Dans le cas où l'attaque est mal digérée par le dindon de la farce, il est toujours possible pour l'auteur de la blague de se réfugier derrière l'humour. Il est très facile pour l'auteur de la blague de se protéger en reprochant aux victimes de la blague de ne pas avoir de sens de l'humour (Palmer, 1987 : 9). Évidemment, peu de réponses adéquates sont possibles face à une telle accusation. En ce sens, le bouclier offert par le rire est très efficace : il permet d'attaquer sans la peur de représailles sérieuses. Il est toutefois essentiel de noter que si la protection proposé par le rire est efficace envers les discours sérieux, il ne peut rien contre les ripostes humoristiques :

le comique, qui escamote son point d'achoppement, se rend ainsi invulnérable à toute déconstruction, à toute contradiction : il ne peut être déconstruit que par un autre discours comique. Le discours rationnel ne peut rien contre lui, parce que le discours comique n'offre pas de prise, et qu'il s'est déjà échappé de lui-même (par le rire) [...] (Freudiger, 2002 : 15).

En offrant la possibilité de se cacher derrière l'humour de cette manière, le rire devient plus qu'un bouclier, il devient une permission. Puisqu'il est pratiquement impossible de s'attaquer à lui en retour, le rire peut se permettre beaucoup de largesses. Ce n'est que grâce à cette défense humoristique qu'il est possible de s'attaquer aux positions dominantes, aux idées taboues et aux sujets socialement inacceptables. Sous le couvert de l'humour, grâce au bouclier qu'il offre, tout devient possible. Ce bouclier peut même devenir un prétexte à l'expérimentation. Puisqu'ils sont protégés, les créateurs peuvent pousser de plus en plus loin les limites qui sont devant eux sans craindre d'être discrédités par des discours rationnels.

Le rire offre une protection efficace contre les représailles et contre ceux qui ne trouvent pas que la blague proposée est drôle. Il vient offrir une autre protection bien plus

utile qu'elle n'y paraît : elle protège le créateur contre lui-même. En effet, il lui permet de commettre quelques erreurs sans que trop de sanctions ne lui soient décernées. Puisqu'il y a un rire, le créateur peut se permettre quelques largesses narratives par exemple. Il est permis à l'auteur de comédie d'insérer quelques anachronismes au nom de l'humour, ou encore d'user de sophismes dans une argumentation absurde. Ce n'est que parce qu'ils agissent sous le couvert de l'humour que les Monty Python peuvent se permettre une argumentation aussi étrange que celle proposée lors de la scène de la sorcière de *Monty Python and the Holy Grail*. Dans cette séquence, une foule en colère vient demander conseil au chevalier Bedevere puisqu'elle croit avoir capturé une sorcière. Pour en être certain, le sage chevalier propose aux paysans de le prouver. Il s'ensuit un argumentaire rempli de sophismes et de syllogismes trompeurs qui mènent à la conclusion que si la femme en question a le même poids qu'un canard, elle est bel et bien une sorcière. Évidemment, le discours du chevalier Bedevere est illogique du début à la fin, ce dont les Monty Python sont parfaitement conscients. Malgré tout, ils persistent et signent, puisque l'humour leur permet ce genre de logique absurde, à condition bien sûr que le rire soit au rendez-vous. Ce qui nous permet d'affirmer que les Monty Python sont conscients de la protection offerte par l'humour, c'est qu'ils terminent cette séquence avec la pesée de la femme et du canard. Évidemment, les deux ont un poids équivalent ; il s'agissait bel et bien d'une sorcière, et d'une manière ou d'une autre, le raisonnement offert par Bedevere n'était pas si erroné.

Ces largesses, toujours au profit de la comédie, sont nombreuses. Ce qu'elles ont de particulier, c'est qu'elles sont éparpillées au long du récit de manière consciente et parfaitement calculée par les Monty Python. Ces largesses prennent souvent l'apparence d'une marque énonciative soulignée par un des personnages du récit. La particularité des Monty Python est que bien qu'ils insèrent eux-mêmes, dans la bouche de leurs personnages, des marques énonciatives, ces dernières sont aussitôt censurées par d'autres personnages. C'est exactement ce qui arrive dans *Monty Python and the Holy Grail* lorsqu'Arthur et ses chevaliers arrivent enfin devant le château de Camelot. Tous les chevaliers sont en extase devant le château, mais la fête est rapidement gâchée par l'écuyer d'Arthur qui déclare qu'il s'agit uniquement d'une maquette. Rapidement, Arthur tente de le censurer, mais le mal est fait.

Le même procédé est à l'œuvre au sein de *Monty Python's Meaning of Life*, lors de la séquence de la guerre de Zulu. L'un des officiers militaires a perdu une jambe pendant son sommeil, ce que le médecin de la mission attribue à un tigre. L'un des personnages, interprété par Michael Palin, émet tout bas le commentaire suivant : « Un tigre ? En Afrique ? ». Le personnage interprété par John Cleese lui fait répéter cette affirmation, sous prétexte qu'il ne l'a pas entendue. Ce n'est qu'une fois la phrase en question dite tout haut que le personnage de John Cleese se rend compte de son erreur : il fait un léger signe de négation de la tête, dans un vain espoir d'effacer ce qui a été dit. Pour la suite de la séquence, il n'y a plus d'autres mentions de l'impossibilité de la présence d'un tigre en Afrique. Bien qu'elle ait été inefficace, la censure proférée par les autres personnages donne l'impression qu'elle a porté fruit : « l'énonciation, en instituant cette censure, fait "comme si" la dénonciation avait réellement le pouvoir de briser ce qu'elle dénonce » (Freudiger, 2002 : 12). C'est grâce au bouclier offert par le rire que ce va-et-vient entre énonciation visible et censure est rendu possible.

Il est possible de croire que les Monty Python utilisent le rire non pas comme un bouclier, mais bel et bien comme une permission. Puisqu'ils font de la comédie en bonne et due forme et qu'ils ne peuvent pas être atteints par le discours rationnel, ils en profitent. Ils utilisent le rire comme un prétexte pour faire comme bon leur semble. L'un des exemples emblématiques de cette attitude survient dans *Monty Python and the Holy Grail*. Alors que le récit est bien en place et que les chevaliers de la Table Ronde ont enfin une quête, celle du Saint Graal, un historien moderne fait son apparition pour tenter de rectifier certains faits. S'il est possible d'identifier ce personnage comme un historien, c'est bien sûr grâce aux sous-titres qui l'annoncent comme étant un « fameux historien ». L'historien apparaît dans une forêt, mise en scène classique du cinéma documentaire avec reconstitutions : un narrateur vient ajouter ou rectifier certains faits dans un décor s'apparentant à celui où les personnages de la reconstitution prennent place. Cet historien s'anime dans un montage alterné entre lui et des images très rapides d'un chevalier, non identifiable, qui va à vive allure sur son cheval, un vrai cette fois. Alors que l'historien tente de raconter le véritable mythe d'Arthur, le chevalier qui galope arrive près de lui et le décapite subitement, pour mieux s'enfuir par la suite, laissant derrière lui un bain de sang et la femme de l'historien en pleurs.

La métaphore ne pourrait être plus claire : les Monty Python décident de mettre à mort toute attitude sérieuse au profit de la comédie et du rire. Les faits véritables n'ont pas leur place à côté de la pensée de la troupe britannique. La seule chose qui importe, c'est la revisite *pythonesque* du mythe, la nouvelle vérité proposée par les Monty Python. Ce personnage contemporain n'est qu'une victime collatérale d'une attitude plus profonde : « triste détenteur de la rigueur du passé, l'Historien sans humour a été immolé sur l'autel de la vérité » (Vigouroux-Frey, 1995 : 125). Ce sacrifice, fait au nom de la comédie et derrière son bouclier, prend encore plus de signification lorsqu'il est possible de se rendre compte qu'il est effectué grâce au seul vrai cheval présenté dans tout le film. En effet, Arthur et ses chevaliers de la Table Ronde font semblant de chevaucher alors que leurs écuyers respectifs frappent deux noix de coco ensemble pour imiter le son de l'animal, le meurtrier anonyme a droit à un véritable cheval. Il est le seul qui ait droit à un tel prestige. Ce meurtre, qui mettra en branle une enquête policière qui viendra clore le film de manière abrupte, devait revêtir une importance capitale pour qu'il prenne une place aussi centrale dans le récit.

Le meurtre de l'historien, malgré toute la symbolique qu'il endosse, n'est possible que derrière le bouclier du rire. Il est donc possible de croire que ce bouclier permet aux Monty Python de s'exprimer librement, sans censure. S'ils préfèrent souvent passer par la métaphore cinématographique ou encore par le symbolisme, ils prennent parfois des chemins plus directs. Dans *Meaning of Life*, les Monty Python vont droit au but grâce au monologue de l'un des soldats de la guerre de Zulu, présenté dans le chapitre trois du film, où il est question des combats entre les humains. Alors que des militaires hauts placés partent à la recherche d'une jambe déchiquetée par un tigre, l'un des soldats émet un commentaire politique qui détonne avec l'ambiance comique de la séquence :

Here is better than home, eh, sir? I mean, at home if you kill someone they arrest you, here they'll give you a gun and show you what to do, sir. I mean, I killed fifteen of those buggers. Now, at home they'd hang me, here they'll give me a fucking medal, sir.

Ce n'est que grâce au bouclier offert par la comédie que les Monty Python peuvent se permettre d'être aussi directs avec ce commentaire politique. Grâce aux rires offerts précédemment, ils peuvent momentanément devenir sérieux, passer le message qu'ils ont à

passer pour ensuite mieux retomber dans le comique. C'est le rire qui rend cette procédure presque invisible, grâce à la protection qu'il offre aux Monty Python.

2.2.3 Le rire comme passage

Nous constatons que les fonctions d'attaque et de défense du rire sont surtout associées à l'auteur de la blague. En effet, c'est lui qui doit attaquer ou encore se défendre. Le spectateur n'a pas de rôle actif dans ces fonctions, si ce n'est que son rire confirme la réussite de la fonction qui lui est sous-jacente. Dans le cas du rire comme passage, c'est le spectateur qui est directement interpellé. Nous croyons que dans certains cas, le rire peut agir comme une porte d'entrée, comme un passage vers une réflexion. Le rire n'est plus seul, il apporte avec lui des pistes de réflexion, en laissant les réponses au soin du spectateur. Il est très rare que l'humour apporte des réponses, il ne fait qu'ajouter d'autres questions. En d'autres termes, le rire peut agir comme libération sur le spectateur, le poussant à se libérer de certains dogmes qui l'emprisonnent. Ces dogmes sont de natures diverses : politique, sociale, culturelle, et même, dans le cas qui nous intéresse, cinématographique.

Pour accepter le rire comme passage, il devient nécessaire « de lutter contre le préjugé qui associe le rire et la gaieté à l'absence de réflexion et la dégradation de la pensée » (Brillant-Annequin, 2005). Cette opinion préconçue qui vient dégrader le rire au profit de la pensée rationnelle est la même qui vient placer la comédie au rang des sous-genres. Ce préjugé implique que le rire empêche toute réflexion, qu'il la bloque pour ne laisser place qu'au divertissement. À l'opposé, nous sommes convaincus que le rire peut montrer la voie de la réflexion. Notre pensée s'explique grâce aux théories de Bergson qui insistent sur l'appel à l'intelligence que produit le rire. Pour cet auteur, le rire ne peut exister si des émotions sont présentes : « le comique exige donc enfin, pour produire tout son effet, quelque chose comme une anesthésie momentanée du cœur. Il s'adresse à l'intelligence pure » (Bergson, 1940 : 4). En faisant appel à l'intelligence, c'est aussi tout le côté rationnel du cerveau qui est mis à contribution. Dans ce sens, il devient clair que la réflexion n'est pas du tout bloquée par le rire, mais qu'elle est, au contraire, mise en marche.

Le rire devient l'étincelle d'un raisonnement possible. Il est essentiel de souligner le fait que le rire ne transporte pas avec lui une réflexion complète, il n'est que le point d'entrée.

C'est au spectateur que revient le choix de continuer ou non la réflexion soulignée par le rire ; le rire n'a pas le pouvoir de le forcer à emprunter cette voie. C'est principalement pour cette raison que bien que cette fonction du rire puisse être considérée comme une libération pour le spectateur, nous préférons parler de passage. Il n'en tient qu'au spectateur de se libérer lui-même, le rire ne peut que montrer le chemin à emprunter. C'est ce chemin qui permet d'obtenir la libération : « Liberation can, of course, be *from* and *for*. If freed *from* pieties and dogmas, we can become free *for* questioning » (Erickson, 2006 : 119).

Les Monty Python tentent de pointer ce chemin vers la réflexion à plusieurs reprises dans leurs longs métrages. L'un des exemples par excellence survient dans le cinquième chapitre de *Meaning of Life*, intitulé *Live Organ Transplants*. Dans cette séquence, deux chirurgiens font leur entrée dans un petit appartement où ils viennent chercher le foie d'un patient qui a préalablement signé sa carte de don d'organes. Le problème de cette opération, c'est que le patient est toujours en vie lorsque les deux chirurgiens procèdent à l'ablation de son foie. La femme de ce dernier, qui assiste à l'événement, n'est guère surprise, invitant même l'un des deux chirurgiens à prendre le thé avec elle. John Cleese, qui interprète le chirurgien, demande alors à la dame si elle aussi, elle accepterait de donner son foie. Devant son hésitation, il lui ouvre la porte du réfrigérateur en lui disant que ce qui suit devrait la convaincre. Du réfrigérateur sort alors un Eric Idle vêtu d'un veston mauve, d'une canne et arborant des cheveux blancs : il a l'allure d'un chanteur de charme de la trempe du groupe Les Classels. Il entame une chanson sur les grandeurs de l'univers, énumérant plusieurs faits scientifiques sur la galaxie, les planètes et les étoiles, toujours dans le but d'expliquer l'immensité de l'univers. La chanson se termine avec les paroles suivantes :

The universe itself keeps on expanding and expanding
In all of the directions it can whizz
As fast as it can go, at the speed of light, you know,
Twelve million miles a minute, and that's the fastest speed there is.
So remember, when you're feeling very small and insecure,
How amazingly unlikely is your birth,
And pray that there's intelligent life somewhere up in space,
'Cause there's bugger all down here on Earth.

D'un point de vue narratif, cette chanson vient servir le chirurgien qui désire uniquement rendre la dame vulnérable pour mieux lui ravir son foie. Par contre, d'un autre point de vue, cette chanson ouvre grand la porte à une réflexion du spectateur. Cette chanson

vient remettre en perspective la petitesse de l'existence humaine par rapport à l'immensité infinie de l'univers. Après des énumérations aussi vertigineuses, il est difficile de ne pas s'interroger sur sa propre présence terrestre.

Le rire comme passage survient souvent à la suite du rire comme attaque. En effet, le rire comme attaque a bien plus à offrir que de la simple méchanceté ou un plaisir sadique de faire mal à autrui. Les Monty Python choisissent leurs cibles judicieusement. À chaque fois qu'ils s'attaquent à un concept ou à une institution, il est possible pour le spectateur de se questionner sur la cible en question. Le premier chapitre de *Meaning of Life*, intitulé *The Miracle of Birth*, rend justice à ce phénomène. Cette séquence met en vedette deux médecins qui s'appêtent à s'occuper d'une patiente qui doit donner naissance d'une minute à l'autre. Sachant la visite du directeur de l'hôpital imminente, les deux médecins demandent que l'on remplisse la pièce des machines les plus sophistiquées et les plus chères de l'établissement. Une fois la pièce remplie, l'un des deux médecins se demande ce qu'il manque pour que l'ensemble soit complet, jusqu'à ce qu'ils réalisent que la patiente n'est pas là. Une fois la patiente bien installée, la salle se remplit avec d'autres médecins et infirmières. Le seul qui se voit refuser l'entrée est le père de l'enfant, sous prétexte que seuls les gens concernés ont le droit d'entrer. Cette séquence déjantée se termine par un accouchement excessivement rapide et la salle d'opération qui se vide, laissant la nouvelle mère seule, sans même avoir pu tenir son enfant dans ses bras. Avant d'être laissée seule, elle a tout de même le temps de demander au médecin le sexe de son enfant, ce à quoi il répond : « I think it's a bit early to start imposing roles on it, don't you? ». Toute cette séquence s'attaque au concept de médecine à numéro, où les patients sont traités comme s'ils étaient au sein d'une manufacture, sans aucune humanité. Bien qu'il s'agisse d'une attaque par le rire en bonne et due forme, cette séquence vient aussi ouvrir la voie à une réflexion sur les systèmes de santé dénués d'humanité. Encore une fois, bien qu'il s'agisse d'un gag, cette séquence renferme une partie de probabilité en elle. Elle confronte automatiquement le spectateur avec sa vision du système de santé, avec ses expériences personnelles ainsi qu'avec ses croyances. Ce simple rapprochement entre ce sketch absurde et la réalité ouvre toute grande la porte à une réflexion. Le même phénomène s'opère grâce à la phrase finale du médecin, qui juge qu'il est encore trop tôt pour donner un rôle à l'enfant naissant. Le spectateur peut alors se questionner sur les rôles sexuels traditionnels. Certains diront qu'il s'agit d'une énorme réflexion suite à

une simple phrase humoristique. À ceux-ci, nous aimerions rappeler que le rire ne fait qu'ouvrir la porte, qu'il n'en tient qu'au spectateur de continuer la réflexion. Pour nous, il ne fait aucun doute que le rire entame la démarche, même si son rôle au sein du questionnement final s'avère minimal.

Le chemin ouvert par le rire peut s'avérer libérateur de plusieurs façons. Pour les Monty Python, il devient le moyen de se défaire des règles strictes de la représentation. Ils utilisent le rire pour marquer l'énonciation qu'ils jugent trop dogmatique. En effet, s'ils ne trouvaient pas la représentation aussi contraignante, souligner l'énonciation par le rire ne serait pas aussi attirant pour les Monty Python : « considérer le rire comme une façon de mettre à mal les règles de la représentation n'a de sens que lorsqu'on conçoit les règles de notre langage comme des entités trop rigides qui contraignent notre conception du monde » (Prince, 2004 : 57). En mettant à mal certaines règles de la représentation, grâce au rire, les Monty Python parviennent à se libérer de ces normes. Les exemples de va-et-vient entre révélations et censure utilisés dans la fonction bouclier du rire sont aussi valables ici. En exploitant les failles de la représentation, les Monty Python arrivent à s'en libérer petit à petit, à coup de révélations sur l'énonciation par leurs personnages.

La libération par le rire peut aussi prendre un chemin beaucoup plus direct, sous la forme de catharsis, par exemple. Les Monty Python utilisent fréquemment des images d'une rare violence où le sexe et le sang occupent une place importante. Ces éléments obscènes surviennent souvent à des endroits ou des moments inusités : le sexe au pensionnat dans le cas de *Meaning of Life*, une tuerie sanglante dans un mariage au sein de *Monty Python and the Holy Grail* et une crucifixion aux allures de spectacle rock dans *Life of Brian*. Dans tous les cas, ces thèmes sont traités avec exagération, poussés jusqu'à leur extrême limite. Cette récurrence de thèmes violents et obscènes chez la troupe britannique n'est pas un hasard :

L'obscénité, liée aux manifestations les plus triviales du corps, présente selon Dario Fo un pouvoir de libération des plus efficaces. Elle permet de lutter contre "le sentiment de la faute, la honte et l'angoisse du péché" et de "combattre cette angoisse par le rire" (p. 277). L'obscène apparaît donc comme une force, un contre-pouvoir (Brillant-Annequin, 2005).

Le traitement de l'obscénité et de l'extrême par le rire vient opérer une catharsis importante dans le cinéma des Monty Python. Dans ce cas précis, le rire fait plus qu'ouvrir le passage, il opère lui-même la libération des « angoisses du péché » comme l'indique Dario

Fo. Ce n'est qu'une fois que le rire s'est installé que la peur peut s'en aller. En ce sens, le rire ne pourrait être un plus beau passage.

2.2.4 Le rire comme séduction

Si la comédie a mis autant de temps à trouver sa place au sein des cercles intellectuels, c'est peut-être à cause de son caractère subversif et séducteur. En effet, force est d'admettre que la comédie revêt un côté séduisant fort attirant. Cette facette séduisante de ce genre cinématographique s'explique par la liberté dont il jouit. Tel que mentionné précédemment, la comédie est protégée par l'institution humoristique qui lui sert de bouclier, ce qui lui permet de traiter de sujets socialement délicats. Le traitement de ces sujets permet éventuellement la catharsis, comme c'est le cas avec le rire comme passage. Or, cette catharsis est fort séduisante aux yeux du spectateur. Elle lui permet d'évacuer ses pulsions sans crainte. Bien que cette catharsis soit, au bout du compte, fort bénéfique pour le spectateur, il n'en demeure pas moins que pour l'attirer vers elle, la comédie a préalablement séduit le spectateur.

C'est ce type de séduction qui s'opère dans *Monty Python and the Holy Grail* alors que le brave chevalier Galahad croit apercevoir le Saint Graal à l'intérieur du château d'Anthrax, château occupé uniquement par de jeunes et jolies femmes. Le seigneur Galahad est victime du même type de séduction que le spectateur. Il croit avoir vu le Saint Graal, mais il arrive plutôt devant de jeunes femmes très entreprenantes qui sont très insistantes pour donner un traitement royal à ce chevalier de la Table Ronde. Toute la séquence qui suit devient une succession de calembours sexuels, allant jusqu'à faire rêver Galahad. Ce dernier, tout comme le spectateur, est complètement séduit par les propos de Zoot, celle qui est à la tête de ce château habité uniquement par des femmes âgées entre « seize et dix-neuf ans et demi ». Autant par son thème que par son approche, cette séquence use de séduction pour faire rire le spectateur.

La séduction s'opère grâce à de multiples promesses faites au spectateur. La toute première de ces promesses concerne les thèmes abordés. La comédie, puisqu'elle peut se permettre pratiquement n'importe quoi, a la permission d'aborder des thèmes délicats. Il n'y a qu'à songer à *Monty Python's Life of Brian* pour s'en convaincre. Ainsi, la comédie promet

au spectateur de repousser les limites des sujets cinématographiques possibles. Conséquemment, la deuxième promesse de la comédie concerne l'angle d'approche de ces thèmes généraux. Encore une fois, tout ou presque est permis pour ce genre cinématographique, cela vaut aussi pour la manière d'aborder les sujets. Il n'est donc pas rare de voir la comédie faire miroiter des angles d'approches subversifs dans le simple but de séduire le spectateur : sexe, violence et obscénité font évidemment partie du lot. Finalement, la dernière promesse de la comédie, mais probablement la plus importante, est celle de faire rire le spectateur.

Bien que la comédie, en tant qu'unité maximale, transporte efficacement avec elle ces promesses séduisantes, c'est surtout le rire qui parvient à attirer le spectateur de manière décisive. Le rire est en soi une promesse : le rire attire le rire, dans un cercle presque sans fin. S'il y a une blague, il y en a forcément d'autres. Ce fait anodin demeure le meilleur argument de séduction que possède la comédie. La promesse effectuée par le rire va tout de même un peu plus loin encore. Le fonctionnement intrinsèque de la blague est lui-même une promesse. Le premier stade de la blague, soit la péripétie, exige une promesse pour fonctionner : « the first stage of the joke sets up an expectation which the second stage contradicts, thus creating a peripeteia » (Palmer, 1987 : 55). Un élément de surprise est essentiel à cette étape de la blague. En quelque sorte, la blague promet continuellement au spectateur de le surprendre puisqu'elle doit obligatoirement passer par cette étape pour le faire rire. La blague repose ni plus ni moins sur cette promesse essentielle.

La forme cinématographique de la comédie vient, elle aussi, produire un effet de promesse et de séduction. Puisqu'il sait qu'il regarde une comédie, le spectateur est conscient que si le film qu'il écoute est conforme à la promesse initiale, il devra rire. Ce statut est particulier puisque le spectateur sait qu'il va rire, mais il demande tout de même continuellement à être surpris par les blagues proposées. Cette connaissance minimale du fonctionnement de la comédie vient aussi dérégler l'écoute spectatorielle. En effet, les lectures narratives d'un drame et d'une comédie ne peuvent être semblables. Dans le premier cas, c'est la logique de cause à effet qui prime au sein de la narration ; dans l'autre, c'est la logique de l'absurde qui prend le dessus. Les blagues proposées par la comédie viennent déranger les lectures narratives classiques :

les gags s'attaquent au discours réaliste et en révèlent le code caché, ce par un double mécanisme : présentation du code que connaît le spectateur et donc préréglage de l'attente spectatorielle, perturbation de cette logique par l'exploitation d'une possibilité "déplacée", d'un chemin apparemment dépourvu de sens et que la logique des possibles narratifs aurait exclu (Simon, 1979 : 24).

Ce mode de lecture propre à la comédie pousse le spectateur à voir le film en ayant une attente décuplée. En d'autres termes, les promesses de la comédie sont connues par le spectateur :

ce mécanisme implique de la part du spectateur une double attente : une attente banalisée d'un déroulement "normal" de la séquence, et une attente due au fait que le spectateur sait qu'il voit un film comique et "qu'il doit se passer quelque chose qui va le faire rire", cette seconde attente étant la plupart du temps à peu près consciente (Simon, 1979 : 25).

La séduction offerte par le rire peut donc prendre la forme d'une promesse et donc d'une attente du spectateur. Bien que cette séduction survienne dans la blague, peu importe sa nature, les Monty Python vont aussi l'inclure dans certaines séquences narratives. C'est exactement ce qui arrive dans *Meaning of Life* immédiatement après la séquence intitulée *The Middle of the Film*. Après une séquence très étrange où le spectateur est invité à trouver un poisson caché dans l'image, le spectateur retrouve l'aquarium du début du film, avec à l'intérieur les six membres des Monty Python déguisés en poisson. Ils s'exclament d'abord qu'il s'agit de la meilleure séquence du film jusqu'à présent pour ensuite tenir le dialogue suivant :

POISSON #2: They haven't said much about the meaning of life so far, have they?
 POISSON #1: Well, it's been building up to it.
 POISSON #4: Has it?
 POISSON #2: Has it?
 POISSON #3: Yeah, I expect they'll get on to it now.
 POISSON #5: Personally, I very much doubt if they're going to say anything about the meaning of life at all.
 POISSON #6: Oh, come on. They've got to say something.
 POISSON #3: They're bound to.

Cette séquence prend une allure encore plus significative lorsque l'on considère ces poissons comme étant les alter ego des Monty Python. En effet, difficile de faire autrement : il s'agit de l'un des rares moments où la troupe est réunie au complet sans aucun autre personnage à ses côtés. De plus, le seul costume qu'ils enfilent est celui d'un poisson : ils

sont tous facilement reconnaissables, malgré leurs nageoires. Avec ceci en tête, le dialogue que tiennent les poissons ne peut plus être considéré comme une simple blague effectuée par des personnages fictifs. Toute cette séquence devient une promesse qui sort de la bouche des auteurs eux-mêmes. La dernière phrase du poisson devient un engagement clair et précis : ils sont *tenus* de parler du sens de la vie.

S'ils sont tenus d'utiliser la séduction comme méthode, c'est parce que les Monty Python ont besoin que le spectateur leur fasse confiance. En acquérant cette confiance, la troupe britannique est en mesure de trimbaler le spectateur où bon lui semble, en empruntant des chemins inhabituels. C'est grâce à cette confiance obtenue grâce au rire que toutes les avenues deviennent possibles. Sans cette confiance, impossible pour les Monty Python d'offrir *Life of Brian*, qui traite tout de même d'un sujet délicat. Le rire, avec tous les effets séducteurs mentionnés précédemment, rend le traitement de ce sujet beaucoup plus facile pour la troupe. Ils n'ont qu'à promettre le rire en échange de quoi ils peuvent se permettre de traiter du sujet qui leur plaît, dans ce cas-ci de s'attaquer au mythe chrétien originel.

2.2.5 Le rire comme pardon

Pour séduire, la comédie fait miroiter de grandes promesses qui attirent le spectateur vers elle. Par contre, ce n'est pas parce qu'elle fait des promesses qu'elle respecte sa parole à tous les coups. Il lui arrive à l'occasion de briser ses promesses, que ce soit de manière inconsciente ou tout à fait préméditée. Dans les deux cas, c'est le rire qui vient à sa rescousse. Ce dernier agit alors à titre de pardon, pour tenter de réparer la promesse brisée.

Le rire est l'absolution idéale. Il est ni plus ni moins « la pilule ou le baume qui permet d'accepter la résignation » (Prince, 2004 : 4). Parce qu'il a ri, le spectateur est plus en mesure de pardonner les promesses brisées. Grâce au rire, le spectateur est prêt à pardonner des transgressions importantes de la part des créateurs. Le rire est une excuse tellement efficace qu'il est même possible pour les créateurs de se moquer ouvertement du spectateur et d'être pardonnés immédiatement après. Les auteurs qui décident de se moquer du spectateur, comme le font régulièrement les Monty Python, jouent avec le feu. La troupe britannique mord carrément la main qui les nourrit, mais avec le rire comme pardon, ils savent qu'il est peu probable qu'ils subissent des sanctions trop importantes.

Habituellement, ce sont les institutions qui se chargent des promesses brisées à l'aide de sanctions. (Odin, 1983 : 78-79). Toutes les promesses brisées au sein des films des Monty Python sont des éléments qui viennent effriter le contrat de communication établi entre les auteurs du film et le spectateur. Alors qu'en temps normal l'accumulation de ces promesses rompues pourrait être suffisante pour faire décrocher le spectateur et rendre le visionnement déplaisant, le rire semble réparer le contrat de communication entre le film et l'actant-spectateur. Il ne faudrait pas penser que le rire vient annuler les actions des auteurs. Les promesses qu'ils brisent ou encore les moqueries qu'ils dirigent envers le spectateur demeurent bien présentes et bien visibles. Par contre, le rire vient adoucir toutes ces actions et il vient rendre le pardon du spectateur beaucoup plus facile à obtenir. En quelque sorte, il agit comme monnaie d'échange : le spectateur est bafoué par un engagement rompu, l'auteur lui offre donc le rire pour se rattraper, se faire pardonner. Force est de constater que cet échange fonctionne efficacement.

Grâce au rire, les Monty Python peuvent se permettre de renier des promesses qui n'auraient jamais été pardonnées dans un autre contexte. D'une certaine manière, les Monty Python respectent les règles dictées par l'institution du « film d'humour » qui leur reconnaît le droit d'être critique. Néanmoins, même avec certains droits que cette institution accorde aux Monty Python, ces derniers repoussent sans cesse les limites permises, même au sein d'une institution déjà permissive sur le plan de la forme. De plus, même si l'institution du « film d'humour » permet de transgresser de nombreuses, cette dernière fait elle-même partie d'une institution plus grande, soit l'institution du film narratif classique. Ce sont surtout les règles et les normes de cette dernière institution qui sont détournées puis pardonnées grâce au rire. La fin de *Monty Python and the Holy Grail* est emblématique du genre de pardon que le spectateur est prêt à accorder à la troupe humoristique. Le roi Arthur trouve enfin le Saint Graal qu'il convoitait tant : dans un château gardé par les mêmes Français qu'il a rencontrés au tout début du film. Arthur sonne la charge de son armée qui s'apprête à assiéger le château, dans ce qui semble être le combat final, la culmination de ce long métrage épique. Pendant la charge de l'armée arthurienne, plusieurs voitures de police entrent dans le cadre et arrêtent net l'assaut. Arthur et Bedevere, pointés du doigt par la femme de l'historien comme étant les meurtriers de son mari, sont arrêtés. L'armée est dispersée et un autre policier place sa main devant la caméra, sommant le caméraman d'arrêter de filmer. Le plan devient noir,

pour ensuite laisser sa place à une bande défilante rappelant la fin d'une pellicule. Le plan devient ensuite blanc, pour retourner au noir avec une musique répétitive en sourdine. Le film se termine de cette manière, sans générique, qui a été placé au tout début du film. Le contrat de communication du film de fiction classique est brisé de nombreuses manières dans cette séquence hors de l'ordinaire :

Quant à l'énonciation, elle s'affiche ici encore plus directement qu'elle ne l'a jamais fait : désignée comme caméra et censurée par le policier, elle se montre ensuite en rupture de pellicule, se dévoilant comme film, et même comme film projeté. [...] Quant à la musique finale (la même que celle de l'entracte, dans la scène du "Bridge of Death"), elle fait croire au spectateur qu'il y aura encore quelque chose, que ce vide n'est que momentané : attente une nouvelle fois déçue. Le film s'interrompt comme film, se dénonce et se censure comme film : énonciation radicale. (Freudiger, 2002 : 14).

Dans cette séquence, les Monty Python ont beaucoup à se faire pardonner. D'abord, ils privent le spectateur du climax auquel il a habituellement droit dans un film narratif classique. Le combat final, celui qui est censé mettre un terme logique au récit, n'a jamais lieu. À la place, les Monty Python substituent cette finale classique par une fin en queue de poisson qui peut facilement mettre en rogne le spectateur habitué aux récits classiques. Cette fin abrupte est causée par un anachronisme qui n'a pas sa place dans un récit historique. Bien que le récit avait préalablement présenté l'enquête des policiers sur le meurtre de l'historien, rien ne laissait présager qu'ils allaient être en mesure d'arrêter de manière aussi drastique les coupables. Au contraire, toutes les fois où ils apparaissaient à l'écran, les policiers semblaient anecdotiques, sans véritable poids sur le récit présenté par les Monty Python. Il s'agit d'une autre promesse brisée : alors que les policiers sont présentés comme anecdotiques, ils deviennent rapidement primordiaux pour le déroulement du récit. Finalement, la dernière promesse brisée est celle qui concerne le dévoilement du médium. Cette marque énonciative n'est pas nouvelle dans le cinéma des Monty Python, encore moins lorsqu'il est question de *Monty Python and the Holy Grail*. Par contre, dans ce cas précis, c'est l'énonciation qui vient arrêter complètement le récit (et le film par la même occasion) là où, avant, elle ne faisait que lui mettre des bâtons dans les roues. Si les marques énonciatives sont à l'accoutumée acceptées par le spectateur au sein de ce film, c'est qu'il sait pertinemment qu'elles ne peuvent pas porter un coup fatal au récit : elles font elles-

mêmes partie de cette énonciation. La finale de *Holy Grail* est l'exception qui confirme la règle. À cela, il faut ajouter le fait que la troupe britannique fait miroiter, grâce à la musique sur un fond noir, que le film ne se termine peut-être pas de cette manière, espoirs rapidement déçus. Pour toutes ces raisons, les Monty Python éprouvent un grand besoin de se faire pardonner. C'est ultimement le rire qui vient à leur rescousse. Cette séquence souligne à grand trait le fait que la structure complète de *Monty Python and the Holy Grail* est en soit un gag.

Il s'agit probablement du plus gros pardon que le spectateur doive accorder aux Monty Python dans ce film. Par contre, il ne s'agit pas du seul moment où des attentes sont brimées et qu'un pardon est nécessaire. Cela se produit aussi lorsqu'Arthur et ses fidèles chevaliers se retrouvent enfin devant le château de Camelot. Ce château doit devenir leur lieu de rencontre, leur quartier général. Après avoir vu la fierté du retour sur le visage des chevaliers, la séquence change de mode et adopte une approche près de celle du vidéoclip. Les plans suivants montrent l'intérieur du château de Camelot, où plusieurs chevaliers dansent et chantent, en fracassant tout sur leur passage. Ils entonnent la chanson suivante :

We're Knights of the Round Table,
 We dance when ever we're able,
 We do routines and chorus scenes
 With footwork impeccable.
 We dine well here in Camelot,
 We eat ham and jam and spam a lot.
 We're Knights of the Round Table,
 Our shows are formidable,
 But many times, we're given rhymes
 That are quite unsingable.
 We're Opera mad in Camelot,
 We sing from the diaphragm a lot.
 In war we're tough and able,
 Quite indefatigable,
 Between our quests we sequin vests,
 And impersonate Clark Gable.
 It's a busy life in Camelot,
 I have to push the pram a lot.

Une fois la séquence terminée, le plan revient sur Arthur qui s'exclame alors : « On second thoughts, let's not go to Camelot, it is a silly place ». Ici, la promesse brisée a de quoi faire mal. Non seulement l'attente avant l'arrivée à Camelot a été longue, mais en plus, le

spectateur a droit à un aperçu de ce qui se passe à l'intérieur du château. Loin d'être désagréable, cet aperçu montre les chevaliers de la Table Ronde en train d'avoir un plaisir contagieux à chanter et à danser. Les paroles de la chanson ne cessent de vanter les mérites de la troupe de chevaliers, les qualifiant d'infatigables et de formidables. Le spectateur est donc en droit d'attendre du film que ce plaisir continue. Cette attente est brisée nette par Arthur qui ne trouve pas l'endroit approprié pour des chevaliers. Encore une fois, c'est le rire provoqué par la séquence précédente qui permet aux Monty Python d'être pardonnés de couper si sèchement le plaisir du spectateur.

Les situations où les Monty Python obtiennent un pardon grâce au rire sont fréquentes autant dans *Life of Brian* que dans *Meaning of Life*. À la toute fin du premier film mentionné, Brian se fait crucifier parmi d'autres criminels. Alors qu'il est bien haut sur sa croix, plusieurs personnages qui l'ont accompagné tout au long du film viennent lui rendre un dernier hommage : les membres de son groupe rebelle, son âme sœur Judith et même les membres du groupe ennemi, le Judean People's Front. À chaque fois, ces personnages ont une occasion en or de libérer Brian de ses oppresseurs. Par contre, pour le bien du récit, tous le laissent sur sa croix. Après tout, Brian ne doit-il pas être sacrifié pour le péché du monde ? Le spectateur parvient à pardonner le sacrifice de Brian parce que la situation a de quoi faire rire, même si son sauvetage aurait dû être une évidence pour les autres personnages.

Des phénomènes semblables se produisent dans *Meaning of Life*. Avec un sujet aussi ambitieux que le sens de la vie, il n'est pas étonnant que les Monty Python aient besoin de renier leur promesse initiale. Évidemment, malgré la promesse des poissons alter-ego de la troupe, le sens de la vie n'est que très peu abordé, du moins pas de manière directe. Il est abordé à deux reprises, une première fois dans une scène où des hommes d'affaires sont réunis, et l'autre à la toute fin du film. Lors de la réunion des hommes d'affaires, le sens de la vie est à l'ordre du jour. Selon les recherches de la compagnie, le sens de la vie pourrait être compris sous deux points essentiels : premièrement que l'univers est une question d'échange d'énergie entre les gens et leurs âmes et deuxièmement que les gens ne portent pas assez de chapeaux. Évidemment, pour le bien de la comédie, le premier point est vite escamoté pour laisser place à la question des chapeaux. Il faut donc attendre à la toute fin du film pour qu'une réponse claire soit envoyée au spectateur, même si cette réponse a de quoi décevoir. Le spectateur retrouve le Michael Palin déguisé en femme de la scène du milieu du

film, dans le même décor. Ce dernier reçoit une enveloppe dorée où est censé être dévoilé le sens de la vie. Désinvolte, il lit la carte au spectateur :

M-hmm. Well, it's nothing very special. Uh, try and be nice to people, avoid eating fat, read a good book every now and then, get some walking in, and try and live together in peace and harmony with people of all creeds and nations. And, finally, here are some completely gratuitous pictures of penises to annoy the censors and to hopefully spark some sort of controversy, which, it seems, is the only way, these days, to get the jaded, video-sated public off their fucking arses and back in the sodding cinema.

La promesse d'une réponse au sens de la vie est brisée, même si cette promesse paraissait, dès son apparition, irréalisable. Le mandat étant presque impossible à réaliser, le spectateur est apte à pardonner aux Monty Python sans trop d'excuses de leur part. Par contre, il peut se poser des questions sur la parole de ceux-ci. En effet, Michael Palin promet des photos d'organes génitaux en guise de fin, afin d'énervier les censeurs. Seulement, la multitude de photos de pénis n'apparaît jamais : la promesse est brisée de nouveau. C'est le rire qui vient encore accorder le pardon aux Monty Python. Puisque l'idée même de voir apparaître des organes génitaux dans le simple but d'attirer les foudres des censeurs est drôle, il n'est pas nécessaire qu'ils apparaissent réellement à l'écran.

2.2.6 Le rire comme salaire

Il ne faudrait tout de même pas croire que les promesses émises par les Monty Python sont toutes subitement brisées. Certaines d'entre elles aboutissent, tel que promis, même si cela ne signifie pas toujours une bonne chose. En effet, ce n'est pas parce qu'il y a une promesse dans les airs qu'il s'agit d'une promesse agréable : certaines promesses ont tous les attributs d'une menace. Ceci étant dit, lorsque la promesse est tenue, nous préférons alors parler du rire comme salaire du spectateur.

Le spectateur de la comédie est souvent perçu à tort comme passif face à la comédie. Pourtant, son travail est constant : il doit sans cesse déchiffrer et décoder certains signes du gag pour accéder au rire. Il ne faut pas oublier que le gag est construit et qu'il est culturel, deux caractéristiques qui font de lui un objet qui n'est pas accessible instantanément. Bien que le travail intellectuel du déchiffrement de la blague se fasse souvent en quelques secondes et qu'il soit, la plupart du temps, inconscient, il n'en demeure pas moins que le

spectateur joue un rôle important dans l'existence du gag. Les fondements du gag font de lui un processus négocié entre deux acteurs, soit le spectateur et l'auteur de la blague. Le gag n'est donc pas drôle de manière immanente. Pour déclencher le rire, un échange doit avoir lieu entre le gag lui-même et certains paramètres externes : « remarks are not intrinsically humorous, their intention as humour has to be indicated by a para-linguistic marker and their status is then available for negotiation between interested parties » (Palmer, 1987 : 23). Les marqueurs para-linguistiques dont parle Palmer peuvent être associés à tout ce qui est externe à la blague : le contexte, la narration où la blague prend place ou encore les acteurs de l'énonciation. Ce sont l'un ou l'autre de ces paramètres qui doivent faire comprendre qu'il s'agit d'une blague puisque celle-ci ne porte pas son statut de manière intrinsèque. La blague est toujours une question de négociation entre les différentes parties impliquées.

C'est avec ce processus complet en tête qu'il est possible de voir le rire non seulement comme l'objectif primaire de la blague, mais aussi comme le salaire du spectateur. Il devient la récompense du travail mental effectué. C'est ce type de rire qui permet à la comédie de suivre son cours. En effet, si ce n'était du rire comme récompense, avec toutes les moqueries dirigées envers le spectateur dans le cinéma des Monty Python, peu de gens seraient enclins à se rendre jusqu'au bout d'un seul des films de la troupe. Comme nous l'avons déjà mentionné, le rire attire le rire. Cette récompense est donc parfaite, puisqu'elle donne certainement envie au spectateur d'y goûter encore et encore. De cette manière, il est approprié d'associer le rire comme salaire et le rire comme séduction : ces deux fonctions du rire utilisent des méthodes semblables. Ce qui les distingue véritablement, c'est qu'alors que le rire comme séduction est donné en pâture, avec très peu d'effort pour être obtenu, comme avec l'obscénité par exemple, le rire comme salaire demande un plus grand effort de la part du spectateur.

Ce type d'efforts récompensés peut être observé au sein d'une scène mythique de *Meaning of Life*, intitulée *The Middle of the Film*. Cette séquence porte très bien son nom puisqu'elle apparaît exactement au milieu du film, le criant d'ailleurs sur tous les toits grâce à un écriteau le mentionnant dans le fond du décor kitsch où est installé Michael Palin, alors déguisé en femme et bien assis dans un fauteuil. Ce dernier convie alors le spectateur à le joindre dans un jeu cinématographique nommé *Find the fish*. Le but du jeu est simple : trouver le poisson dans la prochaine scène. Dans une ambiance complètement surréaliste, un

majordome aux bras immenses, un travesti aux allures psychédéliques ainsi qu'un mi-homme, mi-éléphant vert invitent le spectateur à trouver le poisson. La même phrase est répétée à de multiples reprises : où est le poisson? Évidemment, aucun poisson à l'horizon. Seulement, toute la scène est filmée grâce à un très grand angle, communément appelé *fish eye*.

Ici, le spectateur doit travailler très fort pour atteindre le sens de la blague. Son attention est sans cesse dirigée vers une action futile, soit trouver un poisson dans la scène déjantée qui est présentée. La phrase sans cesse répétée dirige le spectateur en même temps qu'il l'éloigne. Il y a bel et bien un poisson à trouver dans cette scène, mais ce n'est pas un poisson physique comme le spectateur serait porté à le croire. Le seul poisson présent dans cette scène, c'est l'objectif en très grand angle de la caméra. Ce gag porte en lui plusieurs niveaux de difficulté de compréhension. D'abord, il est difficile d'accès si l'on fait l'écoute du film dans une de ses traductions, puisque le terme *fish eye* est une expression anglaise. Ensuite, ce gag s'adresse aux initiés : il faut bien connaître le médium cinématographique et ses termes techniques pour comprendre ce gag qui repose sur un jeu de mots. Le spectateur qui réussit à passer toutes ces étapes de la compréhension peut considérer le rire comme un salaire bien mérité. Encore plus qu'un salaire, le rire est une petite tape dans le dos du spectateur, pour le féliciter d'avoir franchi toutes les embuches qui se posaient devant le *punch* final du gag.

Le rire comme salaire permet aussi de penser que le spectateur vient d'accéder à quelque chose dont on lui avait précédemment refusé l'accès. Il est littéralement une récompense, même si cette récompense peut parfois s'avérer paradoxalement décevante. C'est un peu ce qui se produit dans *Life of Brian* alors que Stan et les autres membres du groupe de rebelles auquel adhère Brian, le groupe baptisé People's Front of Judea, ne cessent de mentionner leurs ennemis jurés, le Judean People's Front. Le nom du groupe est mentionné à de nombreuses reprises, toujours de manière haineuse. Cependant, le spectateur doit attendre la toute fin du film pour les enfin les voir apparaître à l'écran. Leur arrivée est spectaculaire : ils sont rassemblés, tous vêtus d'une armure semblable à celles portées par des samouraïs. En les voyant arriver, les passants s'enfuient précipitamment. Tout est fait pour faire apparaître le groupe comme très menaçant. Les plans de caméra accentuent le caractère dramatique de leur présence grâce à de rapides zoom sur les personnages. Ces derniers

commencent alors une attaque surprenante : une attaque suicide. Ils brandissent tous une dague avec laquelle ils se transpercent le corps par un trou dans leur armure destiné spécialement pour cette occasion. En mourant, l'un des membres du Judean People's Front s'exclame alors : « That showed 'em, huh? ». Cette remarque absurde vient souligner le ridicule de certaines pratiques religieuses extrêmes où les martyrs sont à l'honneur : évidemment, le suicide de ces rebelles n'affecte en rien leurs revendications. Il faut donc prendre les derniers mots du rebelle avec sarcasme. Aussi, cette apparition du Judean People's Front tant espérée par le spectateur a de quoi décevoir. Une emphase énorme est mise sur le caractère dangereux de ce groupe rebel, et ce, tout au long du film. Finalement, leur présence ne dure que quelques minutes et elle est totalement absurde d'un point de vue narratif. Non seulement ils n'apportent pas d'eau au moulin du récit, mais en plus, ils le ralentissent considérablement. Néanmoins, le rire qu'ils déclenchent est le salaire du spectateur qui a attendu aussi longtemps avant de les voir sur grand écran.

Le salaire du spectateur arrive souvent vers la fin des films des Monty Python, histoire de le récompenser pour tout ce qu'il a traversé, y compris les quelques moqueries dirigées à son endroit. L'une des séquences finales de *Monty Python's Meaning of Life* présente l'une des récompenses les plus intéressantes des films à l'étude. Nous avons déjà mentionné que le film faisait très peu mention du sens de la vie bien qu'il en porte le titre. Le sens de la vie n'est peut-être pas expliqué, mais les Monty Python tiennent tout de même à présenter au spectateur leur vision du paradis. Alors que beaucoup de concepts spirituels sont évoqués de manière floue dans le film, le paradis imaginé par les Monty Python est très précis. Il s'agit de l'une des rares fois où la troupe s'aventure sur le terrain de la spiritualité sans attaquer les institutions religieuses. Le paradis est montré sans filtre, du moins tel que l'imaginent les membres des Monty Python. Évidemment, il n'est pas conforme aux idéaux judéo-chrétiens. Ce paradis ressemble étrangement à un tout inclus trois étoiles, où le kitsch est roi et où c'est Noël tous les jours. C'est un Graham Chapman chanteur de charme qui vient expliquer cette merveilleuse vie après la mort, dans un spectaculaire décor digne d'une comédie musicale. Bien que cela puisse sembler étrange au premier regard, cette scène est belle et bien une récompense pour le spectateur puisqu'il s'agit de la seule véritable incursion à travers une réflexion sur la spiritualité qui sera offerte tout au long du film. Et puisqu'il s'agit

d'une comédie, cette récompense se fait évidemment en compagnie du rire, qui agit comme le dernier salaire remis au spectateur.

2.2.7 Le rire comme distance

En observant les nombreux exemples utilisés pour illustrer les différentes fonctions du rire, il est possible de remarquer deux grandes familles de blagues : les gags issus d'une construction narrative classique et les gags énonciatifs. C'est grâce au dernier type de gag que le rire comme distance peut apparaître. Par contre, un gag qui apparaît grâce à l'énonciation ne provoquera pas automatiquement un rire ayant pour fonction la distance. Les autres fonctions peuvent aussi être associées avec les marques énonciatives humoristiques, comme il a été démontré par de nombreux exemples. Seulement, le rire comme distance, lui, ne peut apparaître qu'en présence de gags énonciatifs.

Cette fonction du rire fait appel aux théories brechtiennes de la distanciation. Bien que le gag soit un petit artifice cinématographique qui puisse être observé, au même titre qu'un angle de caméra prononcé par exemple, il agit rarement en tant que marque énonciative. Il est étonnant de constater que bien qu'il soit visible, le gag se place conventionnellement du côté de l'énoncé :

Remarquons toutefois que ces distorsions (grand angle, plongée/contre-plongée) sont loin d'avoir le même effet au cinéma compte tenu du type de discours dans lesquels ils s'inscrivent, marques d'énonciation elles passent le plus souvent du côté de l'énoncé, comme le gag ou les trucages analysés par Christian Metz (Simon, 1979 : 113).

Bien que ce positionnement soit la norme habituelle concernant le gag, il est tout de même possible de voir certaines blagues cinématographiques s'inscrire de manière claire comme des marques soulignant l'énonciation. Ce n'est qu'en s'affichant aussi clairement qu'il est possible pour ce type de gag de faire apparaître un rire distancié. Les théories brechtiennes, issues du théâtre, n'ont pas été pensées pour le cinéma. Elles peuvent s'appliquer au septième art, mais seulement si elles tiennent compte du médium :

Cela [les théories brechthiennes au cinéma] pourrait se faire non pas par l'application des acquis du théâtre au cinéma, mais en partant des méthodes, de la démarche, qui ont abouti à la transformation du théâtre : en

repensant le cinéma en tant qu'appareil de production, et en tenant compte de sa fonction sociale [...] (Ishaghpour, 1982 : 38).

Nous croyons fermement que les différentes fonctions du rire au sein de la comédie lui donnent une place sociale plus importante qu'il n'y paraît. De plus, les gags énonciatifs tiennent compte du cinéma comme appareil de production. Les deux conditions pour appliquer les théories brechtiennes au cinéma sont donc remplies.

Cette fonction du rire met l'emphasis sur sa capacité à faire sortir le spectateur du récit. Il implique que le spectateur, lorsqu'il rit, puisse être en mesure de prendre une distance par rapport au récit auquel il assiste. C'est cette distance qui permet au spectateur de ne pas être enveloppé par certains dogmes et par certaines idées présentées comme vérité : « Le comique crée une distance critique, il instaure dans les situations dramatiques ou tragiques, "sérieuses", un contrepoint qui propose une vision dialectisée de la réalité et qui fait appel au sens critique du public » (Brillant-Annequin, 2005). Le rire comme distance vient donc désamorcer le sérieux, lui proposant une vision opposée, qui possède le net avantage d'être drôle.

Ce type de rire implique de refuser la théorie selon laquelle « l'auteur doit s'effacer ou être effacé au profit des formes propres aux discours » (Foucault, 1969 : 100). Alors qu'il est fort possible pour une blague de faire réfléchir le spectateur, comme c'est le cas avec le rire comme passage, le rire comme distance vient aussi le questionner sur le médium en tant que tel. Le rire comme passage s'attaque surtout au contenu alors que le rire comme distance préfère s'attarder à la forme. En effet, la forme cinématographique devient un immense terrain de jeu pour les auteurs comiques puisqu'ils peuvent exploiter ses failles comme ses forces dans le but de faire rire. La comédie fait un constant mouvement de va-et-vient entre cette acceptation de la forme classique et son contournement grâce à la forme. Même s'il devient la cible de blagues, le récit narratif classique n'est pas écarté pour autant de la comédie :

Le film comique est une formation de compromis entre un désinvestissement partiel et un ré-investissement, il n'implique pas l'abandon du narratif-représentatif, mais au contraire permet de jouer avec ses failles et conduit à sa reconduction sous d'autres formes. [...] Le film comique est un genre fondamentalement duplice et ambivalent : laboratoire déconstructif et limite officielle de cette déconstruction, espace réservé entre le plaisir du texte et le texte de jouissance. (Simon, 1979 : 90).

C'est ce constant glissement de la comédie entre la représentation classique et l'utilisation de l'énonciation à des fins comiques qui permet au spectateur de prendre une distance, du moins par rapport au médium. En opérant une énonciation schizophrénique, le médium cinématographique est mis en évidence. Il n'est pas possible pour le spectateur d'effacer de sa tête les marques d'énonciation : elles sont là pour y rester. Alors même si le récit tente de retrouver son cours classique, il est impossible pour le spectateur d'oublier qu'il est devant un film.

Le rire a donc la capacité de créer une distance entre le film et le spectateur surtout grâce à sa façon d'éliminer les tensions et les émotions. Bergson rappelle que le rire fait appel à l'intelligence, il ne faut pas l'oublier. En ce sens, il est tout à fait normal que le rire prenne une place importante dans l'arsenal de la distanciation :

Le rire apparaît comme l'un des meilleurs outils pour développer le sens critique en usant de l'effet de distanciation qu'il permet de créer et en sollicitant une réception rationnelle de la part du spectateur. Mais en même temps, en délivrant ce dernier de ses tensions, il agit directement à des niveaux non conscients par son pouvoir cathartique. Combinaison donc ou plutôt mécanisme dialectique entre ces deux aspects du rire (Brillant-Annequin, 2005).

La scène du milieu du film dans *Meaning of Life* étudiée précédemment n'est pas étrangère à ce phénomène. Le spectateur n'a d'autre choix que de recevoir cette séquence de manière rationnelle, d'autant plus qu'elle le renvoie directement au dispositif cinématographique. Cette séquence tourne en rond sur elle-même, il est difficile de savoir avec certitude ce qui est venu en premier : le gag ou la marque énonciative. Le gag du *fish eye* ne peut avoir lieu sans une marque énonciative, mais la marque énonciative n'est rien sans le gag qui l'accompagne. Le gag et l'énonciation se relancent sans cesse la balle, amenant avec eux une bonne dose de rire, mais aussi une bonne dose de distanciation. Face à cette situation qui tourne sur elle-même, le spectateur n'a d'autre choix que de prendre une distance. La lecture de cette séquence ne fait pas uniquement mettre un terme à l'identification et à la suspension de l'incrédulité, elle ramène le spectateur face à sa propre situation. Dans cette séquence, c'est un jeu qui est proposé par Michael Palin, déguisé en femme. Une fois que le spectateur a trouvé le poisson dans le court film présenté, il doit le crier dans toute l'assistance, du moins, c'est ce qui est suggéré par le Monty Python.

Évidemment, rares sont les spectateurs qui osent briser le silence sacré de la salle de cinéma pour crier qu'il ont trouvé le poisson. Le seul poisson présent dans cette séquence, c'est le spectateur. En effet, si l'objectif est un *fish eye*, ou un œil de poisson, la seule possibilité de trouver un poisson entier est de se tourner vers l'envers de l'écran. L'objectif de la caméra, cette lentille à très grand angle, devient la métaphore de la vision d'un poisson. Cette vision est partagée par le spectateur, qui, tout comme le poisson dans l'aquarium, ne peut voir que ce qui lui est présenté, sans véritable choix. La seule véritable manière que le spectateur a de trouver un poisson dans cette séquence, c'est d'être confronté à lui-même dans l'exercice du visionnement cinématographique. Le seul poisson de cette séquence, c'est le spectateur. Alors qu'on lui propose un jeu auquel il était censé participer activement, il ne peut que constater le mur qui existe entre lui et les auteurs du film, soit l'écran en tant que tel. Le spectateur n'est pas passif intellectuellement face au film, il travaille et réfléchit. Par contre, ces réponses et interrogations, elles, doivent attendre. En ce sens, le médium cinématographique ne permet pas de réel dialogue, tout comme il ne permet qu'une activité réduite du spectateur. Dès qu'il prend conscience de cette position, le spectateur prend une distance face au film grâce au rire, et son interrogation face au médium peut débiter.

L'adresse au spectateur prend une tournure encore plus frappante dans la séquence qui vient tout juste après la mémorable explosion de Mr. Creosote, dans le chapitre six de *Meaning of Life, The Autumn Years*. Après une remarque raciste venant d'une ménagère et une tentative d'excuses du maître d'hôtel du restaurant, la caméra fait un léger panoramique horizontal pour retrouver Gaston, un des serveurs du restaurant, qui fume une cigarette. Ce dernier indique, en regard-caméra, qu'il a quelque chose à nous montrer. Il demande à la caméra de le suivre. Il descend les escaliers du restaurant, la caméra à ses trousses. La caméra va le suivre pendant tout près de deux minutes dans les rues et la campagne, toujours sous les remarques insistantes du personnage qui demande à ce que la caméra demeure proche de lui. Gaston et la caméra arrivent finalement devant une maison, celle où il a grandi. Il se met alors à raconter ce que sa mère lui disait, dans une envolée émotive. Après peu de temps, il se rend compte que l'histoire qu'il raconte n'est peut-être pas aussi palpitante qu'il l'avait anticipée. C'est alors qu'il se braque complètement, en envoyant promener le spectateur de manière agressive. Frustré, il quitte le champ de la caméra, en demandant de ne plus être suivi. D'un point de vue narratif, cette séquence est inutile : elle fait perdre trois minutes qui

auraient pu servir le récit. Au lieu de cela, le spectateur est amené un peu partout dans la promesse d'une philosophie intéressante à laquelle il n'a jamais droit. Métaphoriquement, cette séquence est forte puisqu'elle rappelle la position du spectateur. Ce dernier est sans ressort, amené là où les auteurs le veulent bien, dans un but que seuls les auteurs connaissent. Le spectateur ne peut faire autrement que de se laisser porter par la vague. Cette métaphore est accessible grâce à l'énonciation qui est marquée à la fois par le regard-caméra et par les insultes proférées par Gaston. Encore une fois, les Monty Python demandent à leurs spectateurs de ne pas être entièrement dupes et de faire attention à ce qu'ils écoutent. L'esprit critique du spectateur doit être au rendez-vous, sans quoi il risque de vivre d'autres expériences du genre, le rire en moins.

Les premiers instants de *Monty Python and the Holy Grail* viennent eux aussi souligner le médium cinématographique. Les premiers gags apparaissent dès le générique, marque de l'énonciation classique. Si d'ordinaire le générique n'est pas considéré comme une véritable marque d'énonciation, c'est qu'il est souvent considéré comme extra-diégétique. Le générique est tout de même porteur de signes qui peuvent être décodés par le spectateur dans le but de façonner le contrat de communication. Dans ce cas-ci, le générique ne se contente pas d'énumérer les artisans du film : il rappelle au spectateur qu'il est devant un film, en soulignant bien qu'il s'agit d'une comédie. Le générique commence de manière tout à fait sérieuse, avec une écriture blanche sur fond noir, le tout avec une musique orchestrale très dramatique, avec une prédominance de coups de tambours. Cependant, le générique est sous-titré, dans une langue qui semble être nordique. Les premiers sous-titres ont une certaine vraisemblance : alors que le véritable générique dit « Written and performed by », les sous-titres traduisent ceci par : « Røten nik Akten Di », qui, en français, ne veut absolument rien dire. Ici, les sous-titres semblent tout à fait légitimes : avec le ton sérieux du début du générique et la musique qui vient appuyer le tout, il serait tout à fait possible d'avoir affaire à un film d'auteur qui serait sous-titré pour un public norvégien ou finlandais. D'ailleurs, l'utilisation de consonnes à la musicalité dure, comme les *t*, les *k*, mais aussi les voyelles étrangères au système alphabétique nord-américain comme le *ø* tendent à donner de la légitimité aux sous-titres. Par contre, plus le générique avance, plus il apparaît clair que ces sous-titres sont en fait des blagues en bonne et due forme. D'ailleurs, les sous-titres deviennent de plus en plus étranges, allant jusqu'à vanter les mérites de la Finlande et de ses

originaux. Puis, à 2:06 du début du film, la musique s'arrête brusquement et un carton explique au spectateur que les sous-titres ont été renvoyés. Ces blagues dans le générique, qui présente tout de même des renseignements véridiques sur le contenu du film, vont continuer pendant tout près de quatre minutes, jusqu'à dégénérer complètement avec des éclats de couleurs qui viennent contredire le ton d'abord très sérieux des premiers titres. La musique accompagnant le générique va elle aussi changer pour devenir beaucoup moins dramatique, voire même loufoque. Le ton est donné pour le reste du film et le spectateur sait à quoi s'attendre. Ce qui rend ce générique aussi important face à la distanciation, c'est qu'il vient souligner la possibilité que les artisans de ce long métrage n'agissent peut-être pas tous de bonne foi. Après tout, les Monty Python annoncent que des artisans traducteurs ont dû être renvoyés. Le rire provoqué par ce générique pousse le spectateur à prendre distance non seulement face au médium, mais aussi face à la suite du film : il ne faut pas prendre les images qui vont suivre trop au sérieux. Ce générique vient d'ailleurs servir les séquences qui le suivent en ouvrant la porte pour les autres gags :

Il est alors légitime de se poser la question : pourquoi un film dont le but est de faire rire joue avec son énonciation sans qu'il lui soit nécessaire d'en faire un gag ? Une raison pourrait être que "l'énonciation énoncée" contribue à fléchir le sérieux du cinéma, ce qui facilite les gags futurs (Freudiger, 2002 : 14).

Des gags marquant l'énonciation sont dispersés un peu partout à travers le long métrage, dans l'espoir que le spectateur ne se raccroche jamais véritablement à l'identification et au récit classique. Certaines de ces blagues sont censurées par les autres personnages, comme c'est le cas de l'écuyer d'Arthur qui souligne que Camelot n'est qu'en fait un modèle réduit. Alors que ce gag souligne à grands traits le dispositif en nommant de manière claire une technique cinématographique, d'autres sont un peu plus subtils. C'est ce qui se produit lorsqu'Arthur et sa troupe tentent de pénétrer à l'intérieur du château français grâce à un cheval de Troie modifié : ils construisent un lapin géant en bois pour s'y cacher à l'intérieur. Bien que cette technique fasse allusion au mythe grec du cheval de Troie, c'est le dialogue tenu par les Français qui vient surtout souligner l'énonciation cinématographique. En voyant le lapin géant, l'un des Français s'exclame, dans sa langue maternelle : « Un cadeau ». La suite du dialogue entre les deux soldats alterne entre le français et l'anglais :

Soldat #1: A what?

Soldat #2: A present.
Soldat #1: Oh. Un cadeau.
Soldat #2: Oui oui.
Soldat #1: Allons y!
Soldat #2: What?
Soldat #1: Let's go!
Soldat #2: Oh.

Cette alternance entre la langue française et anglaise n'a aucune logique narrative : les Français présents dans la séquence sont entre eux, ils pourraient très bien parler leur langue maternelle et se comprendre. Le seul intérêt pour eux de traduire mot pour mot ce qu'ils viennent juste d'exprimer est un intérêt purement extra-diégétique. La traduction est offerte au spectateur, pour qu'il puisse suivre le récit. Évidemment, cette technique vient souligner le médium qui exige que le spectateur puisse comprendre les dialogues, que ce soit à l'aide d'une traduction ou de sous-titres. La spécificité de cette séquence est qu'elle vient inclure à l'intérieur même de la diégèse cette possibilité, se dévoilant par le fait même comme outil de communication.

Les références au dispositif cinématographique sous forme d'un gag sont constantes au sein du cinéma des Monty Python. Elles ont toutes un objectif commun, provoquer un rire, qui, lui, provoque une prise de distance par rapport au film, au contenu de ce dernier ainsi qu'au médium employé. Cette distance va permettre au spectateur d'obtenir une meilleure compréhension des outils médiatiques et il ne peut que sortir moins dupe de l'expérience.

CHAPITRE III

LES EFFETS DU RIRE

3.1 Le contrôle des Monty Python

Combinées, les fonctions du rire constituent un arsenal redoutable entre les mains des Monty Python. Que ce soit comme arme, comme bouclier, comme passage, comme séduction, comme salaire, comme pardon ou encore comme distance, le rire est toujours utile, jamais anodin. On ne rit pas sans raison. Utilisés de manière efficace, ces outils humoristiques offrent à ceux qui les possèdent un contrôle à la fois sur le spectateur et sur leur œuvre.

Seules, les fonctions du rire ont une utilité bien précise et ciblée : attaquer, défendre, libérer, séduire, pardonner, récompenser et distancier. Par contre, une fois combinées et maîtrisées, ces fonctions deviennent non seulement des outils de communication efficace, mais aussi des outils de contrôle puissants. C'est le regroupement de ces différents outils qui permet une communication par le rire. Comme nous l'avons évoqué, le rire n'est pas le seul objectif des Monty Python, il est surtout leur moyen de transmettre certains messages. Le rire n'est pas final, il n'est que la clé de voûte vers une communication entre les créateurs et le spectateur.

Cette communication par le rire n'est toutefois pas laissée au hasard, elle est dirigée. En ce sens, nous n'hésitons pas à parler de contrôle grâce aux fonctions du rire. Le rire et ses fonctions apportent aux Monty Python les moyens d'exercer leur emprise à la fois sur le spectateur, mais aussi sur leur œuvre et, jusqu'à une certaine limite, sur les institutions. Il est difficile de trouver un outil de contrôle plus efficace que le rire et les fonctions qui l'accompagnent. En effet, l'emprise que possèdent les créateurs sur tous les aspects de la communication est dissimulée derrière le rire. Ici, c'est un contrôle tout en douceur qui est mis en œuvre : tout est dirigé, calculé, mais les moments passés demeurent agréables grâce

aux blagues proposées. De plus, puisque le rire est la principale raison d'être de la comédie, il prend souvent toute la place disponible, masquant par la même occasion les indices qui dévoilent le contrôle des créateurs. La meilleure cachette est souvent la plus apparente, comme c'est le cas ici. En prenant autant de place au sein de la comédie, peu de spectateurs doutent que le rire ne soit pas aussi anodin qu'il en a l'air et qu'il peut aussi agir comme outil de domination sur eux.

3.1.1 Le contrôle sur le spectateur

Le type de contrôle par le rire qui nous semble le plus évident est certainement celui qui concerne le spectateur. En effet, les blagues visent directement le spectateur et son rire prouve la réussite du gag. Si le rire souligne la compréhension de la blague par le spectateur, il vient aussi rendre compte de sa captivité face à l'objet présenté. Le rire devient le moyen d'accrocher le spectateur, de le transporter là où les créateurs le veulent bien. Ici, c'est le rire comme séduction qui fait son effet. C'est cette fonction particulière du rire qui va amener le spectateur à suivre, les yeux fermés, le récit. C'est grâce à ce rire qu'une confiance peut se développer entre le spectateur et ceux qui l'interpellent. Dès l'instant où il rit, le spectateur vient signer un contrat de communication : il accepte la comédie telle qu'elle est. Ce contrat devrait être respecté aux deux bouts du spectre de la communication, par ceux qui émettent le message et ceux qui le reçoivent. Cependant, une fois que le contrat est signé par le spectateur, il est difficile pour le spectateur de revenir sur sa décision. Ce sont les créateurs qui sont en contrôle. Ils sont littéralement responsables de la communication, ce sont eux qui dirigent le spectateur. Ils décident des thèmes, des messages, du récit et des blagues proposées. Pour le spectateur, il ne reste plus qu'à décoder les signes proposés par la communication. Cette tâche n'est pas simple, au contraire, mais ce n'est pas lui qui dirige la communication. Le spectateur ne peut que recevoir. Dans cette optique, il peut donc aussi être mené en bateau, être victime de moquerie et être contrôlé selon les désirs et les besoins des dirigeants de la communication cinématographique, ici, les Monty Python.

L'une des particularités du rire, et celle qui le rend probablement aussi séduisant, est sa capacité à rendre tous les actants du processus complices. En effet, celui qui raconte la blague et ceux qui assistent au processus doivent s'allier contre une cible commune, le

dindon de la farce. Le rire vient unifier les deux extrémités de la communication contre une seule entité, qu'elle soit véritable ou fictive. Nécessairement, une complicité s'installe entre ces deux entités puisqu'elles sont complices dans le crime. Certes, le crime n'est pas majeur : ce n'est qu'une blague. Cependant, dès que le rire se présente, c'est le signe que le spectateur approuve son contenu. En ce sens, le spectateur peut devenir complice d'un crime plus grand qu'une simple blague inoffensive : « If we, the real audience, laugh at the racist and sexist one-liners [...] we are making ourselves accomplices of the processes of racism and sexism » (Palmer, 1987 : 16). S'il est essentiel de souligner le sentiment de complicité qui règne entre celui qui met la blague en marche et celui qui la reçoit, c'est que ce processus peut facilement en devenir un de domination. À l'instant où le rire se présente chez le spectateur, celui-ci devient complice d'un mécanisme qui le dépasse largement, comme c'est le cas du sexisme ou du racisme par exemple. Le seul moyen d'échapper à cette complicité est de ne pas rire de la blague proposée. Dès que le rire apparaît, il est trop tard : le spectateur fait partie du crime, qu'il le veuille ou non. Une fois qu'il a ouvert cette boîte de Pandore, il devient facile pour l'émetteur de la blague de se servir comme bon lui semble de cette situation : il est en plein contrôle. La tâche de réception du spectateur n'est pas entièrement passive : bien sûr, grâce au rire, le spectateur est actif, il réfléchit et il est critique. Cependant, force est d'admettre que ce rôle ne lui permet pas d'être en plein contrôle de l'énonciation.

Ce type de contrôle que possède le créateur de la blague dès que le rire se présente semble contraignant. D'une certaine manière, ce processus a de quoi faire peur, puisqu'il s'agit, à petite échelle, d'un abus de confiance. Le spectateur se fait complice avec quelqu'un qui, finalement, peut facilement abuser de lui et l'entraîner dans un mécanisme sur lequel il n'a aucun contrôle. S'il accepte de faire aussi facilement confiance à quelqu'un qui peut le tromper, c'est probablement parce que le spectateur juge qu'il ne court pas beaucoup de risques. En effet, la pire chose qui peut lui arriver devant la comédie est de devenir, bien malgré lui, le dindon de la farce. Comme nous l'avons mentionné précédemment, bien que le rire puisse faire mal, il n'est jamais fatal. Une autre raison qui peut pousser le spectateur à se laisser entraîner à l'aveuglette par la comédie est que l'émetteur de cette dernière n'agit pas forcément en dominateur. C'est lui qui contrôle la communication, certes, mais il se doit aussi d'agir avec prudence puisque la communication ne peut tout de même pas exister sans

la présence du spectateur. S'il se moque trop de lui et qu'il abuse de sa confiance, il peut le perdre et tout risque de s'effondrer. En ce sens, il est possible d'affirmer que les créateurs comiques doivent agir en despotes éclairés. Ils doivent contrôler la communication pour emmener le spectateur au bon endroit, tout en étant conscients des limites de la communication et des protections offertes par la comédie.

Cette complicité dans le crime peut être observée dans *Monty Python's Meaning of Life*, à la toute fin de la séquence mettant en vedette Mr. Creosote. Alors que Mr. Creosote, cet opulent personnage, vient tout juste d'exploser après avoir trop mangé, le maître d'hôtel, interprété par John Cleese, et Maria, une ménagère interprétée par Terry Jones, ramassent les dégâts du mieux qu'ils le peuvent. Le maître d'hôtel engage la conversation avec Maria en se demandant s'il lui sera possible, en travaillant dans ce genre d'endroit, d'accéder un jour au sens de la vie. Elle lui répond alors que philosophiquement parlant, elle a déjà travaillé dans des endroits bien pires que celui-là. Voici son discours intégral :

I used to work in the Académie Française
but it didn't do me any good at all.
And I once worked in the library in the Prado in Madrid
But it didn't teach me nothing I recall.

And the Library of Congress you would have thought would hold some key
but it didn't and neither did the Bodlean Library.
In The British Museum I hoped to find some clue
I worked there from nine till six read every volume through

But it didn't teach me nothing about life's mystery.
I just kept getting older, it got more difficult to see.
Till eventually me eyes went and me arthritis got bad.
So now I'm cleaning up in here but I can't be really sad.

Cause you see I feel that life's a game.
You sometimes win or lose.
And though I may be down right now
at least I don't work for Jews.

Le monologue de Maria se termine sur une remarque raciste, même si cette dernière est drôle et sensiblement inoffensive. Le maître d'hôtel réagit fortement à la dernière réplique en cachant Maria sous une chaudière remplie de vomi et en s'excusant à répétition, et ce, directement à la caméra. Cette courte séquence rend le spectateur complice

de cette remarque raciste, qu'il le veuille ou non. Il est même possible de parler de complicité détournée et d'abus de confiance, puisque la séquence ne se dirigeait pas du tout dans cette direction au départ. En effet, il s'agit de l'un des rares moments où les Monty Python tentent de parler du véritable sens de la vie. Pour ajouter au grandiose du moment, le monologue est récité sous une forme tout à fait poétique, très près de l'alexandrin. Nous avons cru bon séparer les différentes phrases de ce monologue pour mettre en évidence son caractère poétique. Plusieurs phrases riment entre elles alors que d'autres viennent rythmer l'ensemble. Une telle envolée s'inscrit rarement dans la comédie, ce qui laisse penser qu'enfin, il sera peut-être question du sens de la vie dans ce film *pythonesque*.

Évidemment, les espoirs sont déçus par une simple blague raciste portant sur les Juifs. La déception est d'autant plus grande que les Monty Python se donnent la peine de cacher leur blague raciste dans un poème d'une grande qualité. Non seulement réussissent-ils à rendre le spectateur complice d'un crime qu'il n'a pas commis, mais en plus, ils y arrivent par un chemin qui n'aurait jamais dû mener à cela. Un poème traitant du sens de la vie n'aurait jamais dû se terminer par une remarque raciste, ce qui vient certainement rappeler le contrôle que possèdent les Monty Python sur le spectateur : ils peuvent l'emmener dans toutes les directions, même celles auxquelles il s'attend le moins. Le rire devient un moyen de domination pour les Monty Python qui exigent la complicité de leurs spectateurs.

3.1.2 Le contrôle énonciatif

Il ne s'agit pas du seul instrument dont les Monty Python disposent pour contrôler le spectateur. Le médium cinématographique, par ses fondements intrinsèques, contribue grandement à cette emprise de l'énonciateur face au spectateur. En effet, malgré certaines apparences, le cinéma n'est pas un véritable dialogue. Il est une communication, certes, mais cette communication est à sens unique. Le médium cinématographique est souvent perçu à tort comme étant un dialogue entre l'émetteur et le récepteur. Cette impression vient probablement du fait que le spectateur sait pertinemment que c'est un humain qui est à l'origine du film. En effet, il est essentiel pour le spectateur de « reconnaître que le complexe images-sons qui [lui] est donné à voir est émis par des "êtres qui [lui] ressemblent", sans quoi leur statut communicationnel [lui] échappe et [il] reçoit les images de façon purement

aphasique » (Jost, 1992 : 66). En sachant qu'il s'agit d'un autre humain qui tente de communiquer par le cinéma, le médium prend des apparences de dialogues, alors qu'il n'en est rien. Plus les marques énonciatives tombent, plus ce sentiment de véritable dialogue est exacerbé.

Les images proposées par le cinéma, du moins par la structure du cinéma narratif classique, viennent camoufler les processus énonciatifs. Bien qu'il sache que derrière ces images, c'est un humain qui tente de communiquer, le spectateur est confronté d'abord et avant tout aux images proposées, qui viennent troubler l'énonciation :

Le spectateur attribue spontanément les dialogues du film à une instance enchâssée, de second degré, et les paroles de l'éventuel narrateur-off, ou du commentateur anonyme se voulant souverain, à un poste d'énonciation encore flou et incertain, un peu noyé ou pour le moins voilé par l'image (Metz, 1991 : 18).

En d'autres termes, il n'est jamais simple pour le spectateur d'être certain de l'identité de celui qui lui parle. L'institution du cinéma narratif classique tente par tous les moyens de dissimuler toutes marques d'énonciation, laissant croire au spectateur que les images qu'il voit apparaissent toutes seules. L'objectif de ce type de cinéma est d'offrir une fenêtre sur le monde, sans que la fenêtre ne soit remarquée. En fonctionnant de cette manière, les propos tenus dans le type de cinéma semblent immanents, voire transcendants. Les émetteurs se cachent derrière les images, faisant croire que ce sont ces dernières qui émettent elles-mêmes un message donné. Avec la comédie des Monty Python, la fenêtre sur le monde n'est pas aussi transparente que dans la plupart des longs métrages narratifs classiques. Comme nous l'avons déjà mentionné, ils utilisent une énonciation quelque peu schizophrénique, tentant parfois de cacher les marques énonciatives pour mieux les souligner à grands traits quelques instants plus tard. Cette posture mouvante a de quoi mélanger le spectateur : il n'a plus de moyens sûrs de savoir qui s'adresse à lui. La posture du discours et celle du récit s'entremêlent pour devenir aussi floues l'une que l'autre. Ce va-et-vient énonciatif est tout à l'avantage des Monty Python, puisqu'il leur donne une arme supplémentaire pour contrôler le spectateur.

Ce type d'énonciation schizophrénique proposé par les Monty Python peut être difficile à gérer pour le spectateur, d'autant plus que ce dernier n'a pas de réel moyen de répondre au film. Bien que le spectateur soit actif pendant le long métrage, il ne peut pas

répondre directement au film. S'il décide de répondre à ce qu'il voit, le spectateur doit passer par un autre médium et le faire à un autre moment ; le temps du film est réservé à l'usage unique des émetteurs :

Le discours cinématographique et/ou iconique réduit cette inversion de l'émetteur et du récepteur, à la symétrie des procès de construction et de lecture. L'allocutaire ne pouvant répondre à partir du même dispositif formel sera obligé d'en passer par un autre système : intervention directe au cinéma (bruit divers dans la salle), graffitage des publicités, détournement des situationnistes, de l'équipe d'Hara-Kiri (Simon, 1979 : 106)

À la lumière de ceci, il semble clair que le médium cinématographique, par ses fondements, facilite le contrôle des spectateurs par les Monty Python. Ces derniers peuvent alors jouer avec cette faille du dispositif, comme ils le font dans *Meaning of Life*. Dans ce film, lors de la scène du *Middle of the Film* que nous avons précédemment analysée, les membres de la troupe humoristique ne se gênent pas pour interpeller le spectateur dans un jeu qu'ils savent gagné d'avance. Michael Palin, habillé en femme dans le milieu d'un salon kitsch, convie le spectateur à trouver un poisson dans la scène suivante. Ce jeu est, selon ses dires, un moyen de réunir le spectateur et les créateurs afin de créer un dialogue. Il insiste sur le fait que s'il trouve le poisson, le spectateur doit le crier dans la salle de cinéma afin de faire profiter tout le monde de sa découverte. Évidemment, très peu de gens à l'écoute du film n'osent crier dans la salle de cinéma, où il est très mal vu de parler à voix haute. Pour ajouter à la moquerie, les Monty Python ajoutent au montage, en son hors champ, des répliques qui semblent provenir de la salle. Ce sont des voix qui assurent avoir trouvé le poisson recherché.

Ce jeu est gagné d'avance par les Monty Python. Ils savent très bien que personne ne peut réellement participer à leur jeu sans briser le silence sacré du cinéma. Même si quelqu'un ose crier dans la salle, les Monty Python ne sont pas là pour assister à la scène. Dans toute cette séquence, c'est surtout l'absence des Monty Python qui se fait sentir. Quoi que le spectateur fasse, qu'il se taise ou non, il fait face uniquement au film et non à ceux qui l'ont créé. La séquence en entier vient souligner non seulement cette absence physique des créateurs, mais aussi l'impuissance du spectateur. Ce dernier est confronté à l'écran, sans possibilité d'intervenir, de questionner les créateurs ou même de dialoguer avec eux. Pendant

la projection, le spectateur est à la merci du film et des décisions des créateurs, en l'occurrence des Monty Python.

Selon Jean Paul Simon dans *Le filmique et le comique*, plusieurs modalités d'énonciation sont possibles (1979 : 118-119). Il en dénombre quatre principales, toutes en fonction du « je » et du « tu », présent ou absent. Jean-Paul Simon fait appel à ses pronoms pour faire un lien avec la linguistique, où ils représentent les rôles d'allocutaire et d'allocuteurs. Par ces pronoms, il entend les rôles de l'énonciation, soit le « je » pour représenter l'émetteur et le « tu » pour le récepteur. Alors que dans le langage, ces deux pronoms peuvent s'inverser lors d'une communication réelle, la réalité du cinéma est plus complexe. Dans le langage courant, celui qui est désigné comme « je » peut devenir plus tard un « tu », et vice-versa. Au cinéma, cette inversion n'est possible que grâce à une double représentation ou une énonciation schizophrénique.

Pour Jean-Paul Simon, la rencontre entre le « je » et le « tu » ne peut être possible que dans le quatrième cas de figure, qu'il associe soit à la télévision ou encore à la présence du metteur en scène dans le film. Dans tous les autres cas, la rencontre entre le « je » et le « tu » n'est pas possible : l'un ou l'autre de ces rôles est absent. Jean-Paul Simon souligne qu'il est possible pour ces modalités de s'entremêler et surtout qu'un film puisse passer de l'une à l'autre. C'est ce qui se produit dans les films des Monty Python, qui changent constamment de modalité d'énonciation, étant tantôt absents, tantôt présents dans l'énonciation. Il est difficile de savoir à quel moment ce changement s'effectue, d'autant plus que ce sont les Monty Python qui jouent la plupart des personnages de leurs films. Les créateurs sont donc techniquement présents au sein du récit, mais tantôt ils sont personnages, tantôt metteurs en scène. La ligne n'est jamais tracée de manière claire. Ces multiples changements de modalité confèrent un pouvoir non négligeable aux Monty Python :

Ce jeu avec les mécanismes de l'énonciation permet au peintre de conserver sa place vis-à-vis du pouvoir royal, comme vis-à-vis du spectateur, de rester maître de l'énonciation, et ce, tant par ces parcours du regard que par le statut iconographique des éléments figuratifs. (Simon, 1979 : 108-109).

Jean-Paul Simon fait référence à une modalité d'énonciation où le « je » et le « tu » ont la possibilité de se rencontrer. Il est nécessaire de souligner que bien que ces deux pronoms puissent apparaître simultanément, cette rencontre ne se fait qu'à l'intérieur de

l'énoncé, et non pas dans la réalité. Comme nous l'avons mentionné, l'écran sépare les personnes réelles cachées derrière leurs rôles communicationnels. Ils seront toujours séparés par cet écran, peu importe les tentatives de rapprochement entre les deux. Si le « je » et le « tu » peuvent être considérés présents en même temps dans ce cas de figure, c'est uniquement parce que le « je » prend momentanément la place du « tu ». Pour y arriver, il est nécessaire d'avoir une double représentation, ou encore une mise en abyme. Celui qui *met* en scène devient alors *mis* en scène, se conférant à lui-même le rôle de « tu ». Ce n'est que ce jeu qui permet d'avoir un aperçu sur le véritable visage des actants de la communication : « comme le note L. Dällenbach, la mise en abyme énonciative en impliquant l'auteur et le lecteur implicite tend du même coup "à traquer le visage invisible de auteur/lecteur immanent" » (Simon, 1979 : 123). En combinant les fonctions du rire aux outils énonciatifs, les Monty Python gagnent un contrôle inouï sur le spectateur.

3.1.3 Le contrôle sur l'œuvre

Comme nous venons de le voir, la combinaison des nombreuses fonctions du rire associée aux modalités de l'énonciation confère aux Monty Python un contrôle intéressant sur le spectateur. Ces deux éléments rendent aussi possible une autre domination tout aussi intéressante : celle du créateur sur l'œuvre. En effet, ce type de contrôle est souvent tenu pour acquis : un créateur doit nécessairement avoir le contrôle sur sa création. Après tout, il est l'auteur de l'œuvre, elle ne pourrait pas exister sans sa présence. Bien que nous comprenions les raisons logiques de cette conception, nous croyons que ce contrôle de l'auteur sur l'œuvre n'est pas aussi dichotomique et aussi tranché que cela.

Si l'auteur est bel et bien le créateur de l'énoncé, et donc de l'œuvre, il n'en demeure pas moins que cet énoncé est régi par de nombreuses règles et normes qui réduisent le pouvoir de l'auteur sur sa création. Les institutions, comme celle du cinéma narratif classique, pour le cas qui nous intéresse, viennent réglementer certaines facettes de la création cinématographique. Tout n'est pas permis, sous peine de sanctions : incompréhension du spectateur ou déplaisir de ce dernier, par exemple. Les institutions ont véritablement une main mise sur l'œuvre en comparaison au réel pouvoir qu'ont les créateurs face à leur création. Si nous reconnaissons cette domination des institutions face aux énoncés

produits, nous croyons que les fonctions du rire et les jeux de médiums permis grâce à la comédie viennent changer considérablement la donne. En effet, avec la comédie comme bouclier, les Monty Python jouissent d'une plus grande ouverture et d'un plus grand contrôle sur ce qu'ils produisent. Les sanctions sont de moins grande importance avec la comédie, puisque cette dernière peut toujours se cacher derrière l'humour et accuser ses détracteurs de ne pas avoir de sens de l'humour. Grâce à ce puissant bouclier, les Monty Python peuvent se permettre de plus grandes largesses, qu'il s'agisse des sujets traités, de l'angle d'approche ou même de leur manière d'utiliser le médium cinématographique. Le rire vient adoucir même les esprits les plus fermés, les institutions les plus strictes. Les Monty Python en sont bien conscients et ils n'hésitent pas à profiter de ce pouvoir de l'humour pour reprendre le contrôle sur leur œuvre, à commencer par la pré-production de leurs films. À titre d'exemple de la liberté dont ils jouissent à l'intérieur de l'institution cinématographique, les Monty Python ont reçu l'aval du studio Universal pour la production de *Meaning of Life* grâce à un budget accompagné d'un très court poème écrit par Eric Idle :

There's everything in this movie
 There's everything that fits
 From the meaning of life and the universe
 To girls with great big tits.
 (McCabe, 2005 : 311).

L'anecdote en dit long sur le bouclier humoristique qui protège les Monty Python. Non seulement peuvent-ils se permettre des largesses normalement peu acceptées, mais en plus, ils bénéficient d'une confiance presque aveugle à la fois des maisons de production et du public. Cette confiance envers la troupe britannique, toujours combinée aux fonctions du rire qui forment leur arsenal, donne un contrôle sans précédent aux Monty Python sur leurs œuvres.

Les fonctions combinées du rire permettent non seulement des largesses extérieures dans l'univers cinématographique, comme la carte blanche créative qu'ils ont reçue pour *Meaning of Life*, mais aussi des largesses à l'intérieur des récits qu'ils proposent. Puisque le rire agit non seulement comme bouclier, mais aussi comme pardon et comme passage, les Monty Python prennent leur récit en main et ils ne se gênent pas pour contourner la logique narrative classique. Même au sein du récit, qui devrait pourtant obéir à certaines règles de cause à effet, la troupe humoristique réussit à faire ce qu'elle veut bien. Encore mieux, les

Monty Python rendent logiques les improbabilités qu'ils sèment tout au long de leurs récits. Ce n'est que de cette manière, toujours grâce au rire, que les membres de la troupe parviennent à faire accepter à la fois au spectateur et aux personnages qui garnissent *Monty Python and the Holy Grail* que chevaucher et faire semblant de chevaucher s'équivalent en terme d'action. En effet, dès la première scène, en excluant le générique déjanté, cette situation comique est présentée et sera respectée tout au long du film, à l'exception du meurtre de l'historien précédemment analysé. Un son de cheval qui galope se fait entendre alors que la caméra laisse entrevoir une colline embrumée, derrière laquelle Arthur apparaît lentement. À mesure qu'il gravit la petite colline, il est possible de constater qu'il ne chevauche pas réellement : il ne fait que mimer le geste avec conviction. À ses côtés, son fidèle écuyer frappe deux noix de coco ensemble pour reproduire le son du cheval absent. Cette mascarade chevaleresque est reproduite tout au long du film et elle est adoptée par tous les personnages, même s'ils se font sermonner à ce propos par un soldat français au tout début du film. Cette situation où l'acte de chevaucher n'équivaut plus au véritable acte physique vient, en quelque sorte, modifier les paradigmes du film. Les noix de coco en guise de cheval ne sont plus uniquement un gag, elles deviennent un élément concret du récit : « l'acte perd alors son statut de gag (tout en restant du comique gestuel) et devient un signifiant (faire semblant de chevaucher signifie chevaucher) » (Freudiger, 2002 : 11). Grâce au rire, les Monty Python viennent changer la logique narrative : la *normalité* change de palier. Ici, il devient tout à fait normal pour un chevalier de chevaucher à l'aide de noix de coco. Dans ce paradigme, un véritable cheval qui apparaît à l'écran attire d'autant plus l'attention.

De pair avec l'humour absurde qu'ils utilisent, les Monty Python parviennent à changer certains paradigmes cinématographiques présents dans le cinéma narratif classique. Ce qui n'a aucun sens dans un autre film devient tout à fait logique dans un film *pythonesque*. Cette logique de l'absurde est évidemment provoquée par un vice de logique, par un syllogisme déficient ; c'est d'ailleurs ce qui donne forme aux nombreux gags, tels qu'expliqués grâce aux théories de Jerry Palmer. Ce qui est important de mentionner dans ce déplacement de la logique, c'est que c'est non seulement le spectateur qui est prêt à accepter ce paradigme, mais aussi *l'œuvre* en tant que telle. L'œuvre accepte ce changement : elle peut continuer comme si de rien n'était : la *normalité* change. Ce phénomène, c'est la

logique de l'absurde : « parody operates in terms of a system centred on "logical absurdity", with one dimension needed to ensure a logic and another for difference-creating absurdity » (Harries, 2000 : 9).

Ce n'est que parce que les Monty Python ont le plein contrôle sur leur œuvre qu'une compagnie d'assurance peut devenir un bateau pirate dans *Meaning of Life*. Présentée en première partie de *Meaning of Life*, cette séquence considérée comme un court-métrage indépendant, mais qui vient plus tard pirater le long métrage, utilise ce changement de logique à son avantage. Une fois qu'il est établi que l'édifice devient un bateau pirate, tout devient possible, dans la logique de ce nouveau paradigme. Les ventilateurs plafonniers deviennent des épées acérées, les classeurs se transforment en canons et les toiles de protections extérieures deviennent des voiles parfaites pour naviguer sur la mer des finances, ou en anglais, *the accountancy* (*accountant-sea*).

3.1.4 Le contrôle sur le récit

Ce contrôle des Monty Python sur le récit est tel qu'ils peuvent même se permettre de sauver ou tuer leurs personnages, même si la narration indiquait une direction opposée. Dans *Monty Python and the Holy Grail*, les chevaliers de la Table Ronde sont enfermés dans une caverne où ils croient que le Saint Graal est caché. Ils se pensent près du but, alors qu'en vérité ils sont coincés devant un monstre qui veut les dévorer. Avec l'arrivée du monstre, la séquence en prise de vue réelle devient une séquence en papier découpé, animée par Terry Gilliam. Le monstre poursuit la troupe des chevaliers qui courent partout dans la caverne, jusqu'à ce qu'un narrateur annonce que l'animateur est mort d'une crise cardiaque, tuant par le fait même sa créature. De retour en prise de vue réelle, Terry Gilliam, assis derrière sa table à dessin, tombe subitement à la renverse. Le récit peut alors continuer sans la menace du monstre de la caverne. Tout semblait perdu pour Arthur et ses compagnons, mais ce sont les Monty Python eux-mêmes, à travers la voix d'un narrateur, qui interviennent en faveur des chevaliers de la Table Ronde. Ils contrôlent le récit à tel point qu'ils se permettent de placer leurs personnages dans une situation visiblement sans issue pour mieux les sauver d'une manière improbable, grâce à l'appareil cinématographique.

Un phénomène semblable apparaît dans *Life of Brian* alors que les Monty Python interviennent dans le récit d'une manière inusitée. Brian est pris en chasse par des Romains qui veulent sa peau. Une poursuite dans la ville amène Brian à grimper une très haute tour pour échapper à ses assaillants. Arrivé au sommet, il est contraint de sauter en bas pour éviter d'être capturé par les Romains. Alors que sa chute devait le mener vers une mort certaine, un vaisseau spatial passe et attrape Brian au vol. Ce dernier se retrouve donc à bord d'un vaisseau spatial conduit par deux extraterrestres tout aussi surpris que lui. Son arrivée à bord de l'appareil cause d'ailleurs des dérèglements qui amènent le vaisseau à s'écraser au même endroit où Brian aurait dû tomber lorsqu'il s'est jeté de la tour. Résultat final : Brian se retrouve improbablement au même endroit où il aurait dû être, mais sans aucune égratignure. Un témoin de la scène souligne d'ailleurs le caractère improbable de la situation en qualifiant Brian de « *lucky bastard* ». Cette intervention étrange est sans aucun doute le fruit de l'imagination des Monty Python. Leur personnage principal est dans un pétrin dont il ne peut sortir seul, la seule aide qui lui reste est celle des créateurs. Ces derniers interviennent donc grâce à une apparition extraterrestre autant improbable que farfelue. Bien sûr, l'intervention a sa place dans la comédie puisqu'elle est comique. Le rire qu'elle provoque justifie à lui seul cette séquence illogique dans le parcours narratif. Cette intervention est aussi bien plus qu'un simple gag, elle souligne le contrôle du récit par les Monty Python, qui rappellent à tout le monde qu'ils maîtrisent le récit et que, s'il le faut, ils peuvent intervenir comme bon leur semble. Dans cette situation bien précise, les Monty Python sauvent leur personnage principal, certes, mais ce dernier se retrouve malgré tout au même endroit qu'il a quitté quelques secondes plus tôt à bord d'un vaisseau spatial qui aurait pu (et aurait dû) l'amener beaucoup plus loin. En d'autres termes, les Monty Python entrouvrent la porte d'un monde empli de possibilités qu'ils referment aussitôt. Parmi tous les choix qui s'offrent à eux, ils optent de faire revenir leur personnage principal au point de départ. Plus que leur simple présence, les Monty Python viennent souligner leur capacité de choisir, et donc, par la même occasion, leur domination sur leur œuvre.

Le rire et les fonctions qui en découlent ne sont pas les seules à permettre un contrôle des Monty Python sur leurs œuvres. Les fondements de l'énonciation cinématographique contribuent à leur manière à ce contrôle particulier. En effet, l'une des plus grandes formes de contrôle possible sur l'œuvre peut être observée lorsque

l'énonciateur prend contrôle de l'énoncé à même la narration. En d'autres termes, les marques énonciatives sont une manière de souligner à grands traits non seulement la présence d'un émetteur, mais aussi son contrôle sur l'énoncé. Alors qu'au sein de l'institution de cinéma narratif classique « l'auteur doit s'effacer ou être effacé au profit des formes propres aux discours » (Foucault, 1969 : 100), cette règle est complètement ignorée par les Monty Python. En se dévoilant, les membres de la troupe humoristique s'affirment à la fois comme auteurs et comme maîtres de l'énoncé, et par conséquent, du récit en cours. Ce type de dévoilement peut paraître dangereux, puisqu'il met en péril une partie du récit. Les apparences sont trompeuses puisque les marques énonciatives ne peuvent que très rarement venir nuire de manière définitive au récit. En effet, il ne faut jamais oublier que même les dévoilements des énonciateurs à travers l'énoncé font, eux aussi, partie de l'énoncé. Cette lutte interne entre l'énonciation et la narration ne peut déclarer qu'un seul vainqueur :

L'énonciation qui lutte contre son énoncé pour le détruire (et se détruire elle-même) ne peut le faire qu'à travers le spectacle de cette lutte, c'est-à-dire à travers son énoncé. L'énonciation narre l'histoire de sa lutte contre la narration. Mais il faut noter ici que même une énonciation qui ne lutte en rien contre son énoncé finit pourtant par y mettre un terme (donc, par le détruire) (Freudiger, 2002 : 15).

Malgré tous les essais possibles, l'énoncé ne peut se saboter lui-même. Tout ce que l'énoncé réussit à faire, en s'attaquant de la sorte, c'est de souligner une présence humaine. Cette simple présence est un rappel du contrôle des énonciateurs sur l'ensemble de l'œuvre et du récit. De plus, un autre élément protège l'énoncé contre lui-même : son caractère achevé. En effet, il ne faut jamais oublier que l'énoncé est déjà accompli, il est terminé, il ne peut plus être modifié. C'est ce que tentent de faire oublier certains personnages du cinéma *pythonesque* lorsqu'ils essaient de censurer, sans succès, certains éléments cinématographiques. La séquence où Camelot est dénoncé comme étant un modèle réduit dans *Monty Python and the Holy Grail* ou encore celle du tigre en Afrique dans *Meaning of Life* sont emblématiques de ce suicide impossible de l'énoncé. L'énoncé est déjà derrière eux, il n'est plus possible de s'y attaquer :

La simple monstration de la situation énonciative ne suffit donc pas, l'ensemble de la dimension énonciative doit être remis en jeu. [...] Non pas le produit et la production, car le film comme tout objet esthétique que l'on regarde est toujours déjà achevé et l'on ne peut que mimer sa production, la

problématiser, s'efforcer de faire basculer la certitude diégétique et narrative (Simon, 1979 : 128).

Le contrôle des Monty Python sur leurs œuvres se fait aussi sentir grâce à l'utilisation des outils parodiques qui s'offrent à eux. *Monty Python and the Holy Grail* et *Life of Brian* peuvent être considérés comme des parodies, puisque dans les deux cas, les films reposent sur des œuvres extratextuelles. Ils transforment des cibles extérieures au film pour les modeler à leur manière, toujours en s'assurant que la cible originale soit reconnaissable. Dans les deux cas qui nous intéressent, l'histoire du Christ et celle du roi Arthur sont parfaitement reconnaissables, bien que ces deux récits soient travestis et transformés au profit de la parodie. Le processus même de la parodie vient désigner un contrôle sur l'œuvre, à la fois dans la manière de procéder et dans le sujet traité. En parodiant, les Monty Python deviennent maîtres de l'œuvre originale, décidant eux-mêmes du récit à adopter. Ils contrôlent, certes, mais ils questionnent aussi : « la parodie est considérée d'emblée comme réflexive à la fois dans ce qu'elle désigne et dans ce qu'elle produit » (Sorin, 2010 : 43). En ce sens, *Life of Brian* produit non seulement une vision alternative de l'histoire du Christ, mais ce film questionne aussi le récit original. Cette réflexivité, produite grâce aux fondements de la parodie, rend visible la présence des auteurs, et par conséquent, le contrôle qu'ils possèdent sur l'œuvre en question. Entre les mains des Monty Python, tout devient possible ; ils entrouvrent une multitude de portes qui ouvrent sur des possibilités infinies. Il n'en tient qu'à eux d'ouvrir ou non ces portes ; ils sont en parfait contrôle.

3.1.5 Le contrôle sur les institutions

Avec une domination aussi puissante que celle des institutions à la fois sur l'œuvre, sur le spectateur et sur les créateurs, il est difficile de croire que le rire puisse faire quoi que ce soit pour renverser ce contrôle au profit des énonciateurs. En effet, s'il est difficile pour les Monty Python de prendre le contrôle des institutions, même avec le rire de leur côté, il n'est pas impossible qu'ils parviennent à les changer, à les faire évoluer.

Les institutions, quelles qu'elles soient, sont essentiellement un ensemble de règles et de normes qui viennent régir l'ensemble qu'elles gouvernent. Dans le cas du cinéma, c'est

l'institution du cinéma narratif classique qui vient régir à la fois la perception du réalisateur, la hiérarchisation des signes pertinents du film, certains aspects de la production de sens ainsi que le positionnement affectif du spectateur (Odin, 1983 : 72-73). Comme toutes les règles, les institutions ne sont pas immuables : elles ont la capacité d'évoluer, de changer, malgré leurs apparences figées. C'est en défiant sans cesse les limites des institutions que ces limites peuvent bouger, soit en s'assouplissant, ou encore en se raidissant. Les réactions des institutions sont imprévisibles, mais ce qui est certain, c'est qu'elles ne bougent pas d'un poil si elles ne sont pas défiées d'une manière ou d'une autre.

À défaut d'avoir un contrôle complet sur les institutions, les Monty Python les testent sans cesse à travers leurs longs métrages. La fin abrupte de *Monty Python and the Holy Grail* est un exemple frappant de cette volonté de changer les institutions. Le film se termine non seulement sur un anachronisme difficile à avaler, mais aussi d'une manière cavalière et brutale. Dès que la main du gendarme se pose sur la caméra, les images laissent place à un fond noir et une musique répétitive qui laisse croire que le film n'est peut-être pas terminé. Et pourtant, dès que la musique se termine, c'est le vide absolu. L'institution du cinéma narratif classique, en temps normal, ne peut se permettre de laisser tomber le spectateur avec une telle fin en queue de poisson. Pourtant, cette fin est acceptée sans trop de heurts, grâce au rire qui vient adoucir le tout, agissant comme pardon envers le spectateur. D'une certaine manière, l'institution est défiée et les Monty Python parviennent à repousser les limites de cette dernière. Alors qu'elle aurait dû sévir avec une sanction, l'institution a de la difficulté à lutter contre une telle fin dans le cadre de la comédie absurde. Cette fin est une prise de position, en plus de créer un précédent. Les limites de l'institution ont été franchies. Il est maintenant possible de les franchir à nouveau, de les repousser. Cette manière de procéder remet en question les limites imposées par les institutions, elle questionne l'arbitraire des normes appliquées : « destituer est une façon de reconnaître l'existence de l'institution, cette existence suffit à en justifier la destruction » (Sorin, 2010 : 77).

Les Monty Python ne peuvent avoir un contrôle complet sur les institutions. Par contre, ils peuvent les faire changer s'ils les défient suffisamment. Cette situation s'explique surtout par le fait qu'en tant qu'auteurs, ils savent qu'ils sont en mesure de créer un précédent. Ils sont conscients qu'ils peuvent être l'étincelle qui allumera un feu au sein des institutions. Les Monty Python savent aussi que d'autres suivront probablement leurs pas,

qu'en écrivant leur œuvre, ils s'inscrivent aussi dans un courant qui peut être imité ou qui peut inspirer d'autres œuvres similaires : « il n'est pas vrai que l'auteur d'un roman ne soit que l'auteur de son propre texte ; en un sens, lui aussi, pourvu qu'il soit, comme on dit, 'un peu important', régit et commande plus que cela » (Foucault, 1969 : 89).

Si le texte régit et commande plus que sa propre existence, c'est que nous avons la conviction que le texte ne peut être refermé sur lui-même. Les contextes de production, de diffusion et de réception sont tout aussi importants à la compréhension des signes de l'œuvre que l'œuvre elle-même. De plus, le texte ne s'arrête pas à sa seule existence, il peut engendrer d'autres textes, des réponses, des questionnements, des remises en question. Plus encore, la simple lecture du texte, qu'il soit écrit ou en images, demande la création d'un nouveau discours : « si la lecture est possible, c'est bien parce que le texte n'est pas fermé sur lui-même, mais ouvert sur autre chose ; lire, c'est, en toute hypothèse, enchaîner un discours nouveau au discours du texte » (Ricoeur, 1986 : 152). Même s'il n'est pas en parfait contrôle de la situation, le spectateur n'est pas non plus en état de passivité complète : sa situation est probablement entre ces deux extrêmes, dépendamment de son niveau de conscience face au texte. La compréhension d'un texte entraîne automatiquement un discours, qu'il soit public ou non. En quelque sorte, le texte va produire une multitude d'autres textes qui lui répondent, même si cette réponse ne se fait pas sur le même pallier que le film. Ce sont ces discours assemblés qui permettent de changer les institutions, la force du nombre pesant souvent dans la balance. Il ne faut pas oublier que les institutions sont culturelles et qu'elles peuvent changer advenant certains éléments politiques ou sociaux, en rapport ou non avec le cinéma. Les Monty Python arrivent dans une période faste de changements politiques et sociaux, ce qui les incite à remettre en question toutes les institutions, y compris celles à travers lesquelles ils s'expriment.

Les Monty Python ne contrôlent peut-être pas réellement les institutions, mais ils résistent vivement à leur domination. Les preuves vivantes de leur résistance sont sans aucun doute les multiples moqueries à l'encontre des institutions, qu'il s'agisse de l'institution de cinéma narratif classique, de l'institution spectatorielle ou même de l'institution Histoire, par exemple. Les moqueries lancées envers les institutions peuvent être considérées comme une forme de résistance pour la simple raison qu'elles sont acceptées par lesdites institutions et par le spectateur. Lorsque l'institution du cinéma narratif classique est attaquée dans un des

longs métrages des Monty Python, il ne faut pas perdre de vue que cette moquerie prend place au sein de l'institution du cinéma narratif classique. Face à cette situation, deux analyses sont possibles : soit l'institution considère l'attaque comme étant anodine et inoffensive, soit elle considère qu'il est possible pour elle d'évoluer et de changer. Dans les deux cas, il est concevable de considérer les moqueries comme une résistance face à une domination presque totale. Il ne faut pas oublier que les seules armes que possèdent les Monty Python sont celles fournies par les institutions et, à la manière des marques énonciatives, les institutions ne peuvent se détruire elles-mêmes. Elles peuvent évoluer, peut-être, mais être détruites de l'intérieur, certainement pas.

S'ils résistent autant, c'est que les Monty Python considèrent que la domination des institutions est trop forte et trop contraignante. Ils désirent reprendre un peu du contrôle qu'ils ont perdu aux mains des institutions, en se battant à l'intérieur même de celles-ci. Évidemment, cette manière de fonctionner n'est pas sans provoquer certaines questions éthiques et certains paradoxes.

3.2 Les paradoxes du gag et de la comédie

Le gag et la comédie, grâce aux attaques qu'ils permettent envers les institutions, ouvrent toute grande la porte des paradoxes. En effet, il n'est pas rare d'observer la comédie mordre la main qui la nourrit, qu'il s'agisse de la main du spectateur ou encore celles des institutions. Cette attitude discutable amène évidemment des questions éthiques qu'il est essentiel d'aborder. Pour terminer cette section de notre recherche, il est inévitable d'approcher la notion de spectacle d'un point de vue éthique.

3.2.1 Mordre la main qui les nourrit

Dans les trois films que nous avons analysés, on constate que les Monty Python ne se gênent pas pour attaquer les institutions qu'ils trouvent contraignantes, se sachant protégés par le rire. S'ils se permettent d'attaquer des instances externes au cinéma comme certaines structures politiques, sociales ou culturelles, les membres de la troupe humoristique prennent aussi comme cible le cinéma et ses institutions internes. Ces institutions sont presque toutes

attaquées, qu'il s'agisse de l'institution de cinéma narratif classique ou de l'institution spectatorielle. Beaucoup de raisons peuvent pousser les Monty Python à s'attaquer à ses institutions : leur caractère contraignant, leur domination qui empêche la pensée critique et leur aspect figé, presque immuable. Les institutions de cinéma narratif classique et spectatorielle ne sont pas sans défauts, il est compréhensible qu'elles soient attaquées par moments afin qu'elles changent pour le mieux. Cependant, ce qui est paradoxal dans les attaques répétées des Monty Python, c'est qu'elles sont lancées contre des institutions qui permettent l'existence de la troupe britannique. Ni plus ni moins, ils mordent la main qui les nourrit.

Le premier paradoxe du gag et de la comédie se situe probablement dans ces attaques répétées envers les institutions qui permettent leur existence. Sans le cinéma narratif classique, la comédie ne peut exister, tout comme il ne peut y avoir de rire si le spectateur n'est pas présent. Ces deux institutions sont absolument nécessaires pour que les Monty Python puissent voir le jour. La troupe humoristique joue donc avec le feu.

C'est parce que les règles et les codes existent que le groupe peut les contourner, c'est parce que le spectateur répond bien aux gags que la comédie prend place. C'est donc uniquement grâce et par l'institution que la moquerie peut fonctionner. Tout en étant leurs cibles d'attaque, les institutions sont aussi les meilleures alliées des Monty Python. Sans codes de l'énonciation, la mise en abyme est impossible ; sans sa compréhension des conventions cinématographique, le spectateur ne peut être surpris ; sans une attitude aussi sérieuse venant des historiens, il serait impensable de vouloir réorganiser l'Histoire. Il est donc essentiel de constater que c'est par une connaissance de tous ces codes, et surtout par leur existence même, que les Monty Python peuvent défier les règles, tout en faisant une légère grimace aux institutions.

Ce jeu est dangereux pour les Monty Python : en y allant trop fort avec une attaque, ils risquent de se brûler et de mettre en péril tout ce qu'ils ont construit. En effet, même s'ils sont protégés par le rire et la comédie, s'ils attaquent trop fortement l'institution spectatorielle, cette dernière peut mettre en branle certaines sanctions. Il en va de même de l'institution du cinéma narratif classique : si certaines limites sont dépassées, il est possible que le film ne soit plus interprété de la bonne manière, entraînant un lot d'incompréhensions. La ligne est très mince entre une attaque qui permet de faire évoluer les institutions, comme

nous le mentionnions précédemment, et une attaque qui va trop loin, faisant s'écrouler une partie de l'énonciation. Il est donc essentiel pour les Monty Python de saisir la limite avec laquelle ils peuvent jouer. Il ne faut jamais oublier que pour la troupe britannique, il s'agit effectivement d'un jeu. Il prend place dans un changement constant de leur position énonciative. Cette énonciation schizophrénique, à l'instar du rire, vient protéger les Monty Python qui peuvent se cacher lorsqu'ils sentent qu'ils ont légèrement dépassé les limites permises.

Les Monty Python et les institutions sont dépendants l'un de l'autre. Si la troupe humoristique a besoin de ces institutions pour exister, il ne faut pas non plus oublier que les institutions prennent vie à travers les longs métrages proposés par les Monty Python. Même si elles sont attaquées, cette présence des institutions à travers le cinéma *pythonesque* protège la troupe britannique de certaines sanctions. D'une certaine manière, puisque les institutions prennent vie à travers les Monty Python, elles se retiennent lorsque vient le temps d'administrer des sanctions envers le groupe. En ce sens, les Monty Python savent pertinemment que, parfois, lorsqu'ils s'attaquent à certaines institutions, ils méritent des sanctions. Néanmoins, ils savent aussi que les sanctions qu'ils reçoivent sont moins fortes que ce qu'ils méritent. Encore une fois, c'est le rire qui vient les protéger. Même lorsqu'ils reçoivent une sanction, le déplaisir du spectateur par exemple, ils peuvent toujours le séduire une nouvelle fois grâce au rire, puis être pardonnés, toujours grâce au rire. Le jeu est dangereux puisqu'il n'est jamais exact et sans risque. Il n'est jamais acquis que les institutions, soit le cinéma narratif classique ou encore le spectateur, ne se retourneront pas formellement contre les Monty Python. Ces derniers jugent qu'avec les protections qu'ils ont, soit l'énonciation, la structure de la comédie et les fonctions du rire, ils peuvent se permettre de mordre la main qui les nourrit.

La principale raison qui permet aux Monty Python de jouer à ce jeu dangereux avec les institutions est qu'il y a un contrat qu'ils respectent toujours, quoi qu'il arrive. Ce contrat, c'est le contrat de communication initial qu'ils signent avec le spectateur : celui de la comédie. Dès les premiers instants des trois films analysés, la comédie est soulignée à grands traits. Dans *Monty Python and the Holy Grail*, le générique s'assure de souligner le caractère comique du récit qui le suit ; dans *Life of Brian*, les rois-mages qui apportent des cadeaux au soi-disant messie sont rapidement ridiculisés, donnant immédiatement le ton ; dans *Meaning*

of Life, la chanson qui accompagne le début du film insiste ironiquement sur le fait que c'est ce soir que le sens de la vie sera dévoilé. Dans tous les cas, le contrat de communication primaire est clair : les Monty Python s'engagent à faire rire le spectateur qui s'engage en retour à ne pas prendre au sérieux ce qui lui est présenté, c'est-à-dire à le prendre avec un grain de sel. Tant que ce contrat est respecté, il est possible pour les membres de la troupe de se moquer des institutions dont ils émanent sans craindre trop de sanctions.

Les paradoxes de la comédie et du gag sont nombreux et ils ne se limitent pas uniquement aux attaques envers les institutions qui permettent aux Monty Python d'exister. Ces paradoxes s'observent aussi dans les outils utilisés par la troupe humoristique. En effet, nous avons déjà mentionné que certaines des techniques d'énonciation des Monty Python se rapprochent des théories brechtiennes de la distanciation. Ces techniques d'énonciation ont comme objectif ultime la distanciation du spectateur face à l'œuvre qu'il observe, le rendant disponible à une critique et une réflexion personnelle plutôt qu'à une domination de l'institution cinématographique. Si ces techniques fonctionnent momentanément, elles permettent aussi le retour de l'identification : « c'est par l'effet d'un paradoxe très brechtien que la rupture de l'effet de l'illusion ne met pas fin à la scène, ni à la pièce, ni au dispositif théâtral, qu'elle devient ainsi la relance du désir d'illusion » (Comolli, 2009 : 36). En d'autres termes, c'est parce que le spectateur est privé d'une illusion qu'il désire son retour et qu'il lui sera possible de s'accrocher à nouveau au récit.

De la même manière, les Monty Python s'inscrivent régulièrement en opposition au spectacle. Cependant, le gag étant un petit spectacle à lui seul, la troupe humoristique utilise les mêmes outils contre lesquels elle se bat. Elle combat le spectaculaire par le spectaculaire, créant un paradoxe : les Monty Python produisent ce contre quoi ils se battent. Bien sûr, le spectaculaire qu'ils produisent peut être pris au second degré, surtout lorsqu'il s'agit d'une exagération démesurée. La séquence dans laquelle des enfants chantent *Every Sperm is Sacred* en chœur tiré de *Meaning of Life* est caractéristique de cette façon de procéder. Plus la scène avance, plus elle est exagérée, devenant de plus en plus spectaculaire alors que le sujet de la chanson est très sensible et très sérieux. Ce qui commence par une chansonnette anodine se transforme en un véritable carnaval auquel se joignent des danseurs, des acrobates, des jongleurs et même un dragon chinois. Cette séquence est à prendre avec un grain de sel, elle agit en quelque sorte comme une analyse du spectacle. Par contre, dès que

l'on « analyse le spectacle, on parle dans une certaine mesure le langage même du spectacle » (Debord, 1967 : 20). Bien sûr, les Monty Python font réfléchir face au spectacle, mais ils en font aussi partie. Le paradoxe est inévitable.

Qu'il s'agisse du spectacle qu'ils dénoncent à même le spectacle ou encore de la distanciation qui amène elle-même le retour de l'identification, les Monty Python mordent la main qui les nourrit ou bien ils se font piéger par leurs propres outils. Pour eux, il n'existe pas de posture où ils sont parfaitement à l'abri.

3.2.2 Questions éthiques

D'un point de vue éthique, certains choix éditoriaux des Monty Python combinés aux paradoxes créés par la comédie et le gag sont discutables. En effet, ils ne se gênent pas pour utiliser tous les outils contre lesquels ils se battent, rendant impossible une véritable bataille contre ces cibles. Ils trouvent les institutions trop contraignantes alors qu'eux-mêmes cherchent à prendre le contrôle de leur œuvre et du spectateur, ils critiquent le spectaculaire qu'ils utilisent à outrance et ils se battent contre l'identification, mais la distanciation qu'ils mettent de l'avant peut aussi faire souhaiter un retour de l'illusion cinématographique.

Ces paradoxes enlèvent une certaine crédibilité aux Monty Python. Après tout, il devient difficile de croire leur parole puisqu'ils utilisent eux-mêmes ce qu'ils combattent. En procédant de la sorte, bien qu'ils attaquent certaines théories et certains concepts, ils les rendent aussi plus forts en les utilisant. Ces outils ne peuvent disparaître complètement s'ils sont constamment utilisés. Ces concepts ne sont donc pas attaqués pour qu'ils cessent, mais bien pour qu'ils changent. Ce n'est pas une révision complète du système qui est recherchée par les Monty Python, mais bien certaines réformes qui rendraient ces éléments plus flexibles, plus humains. La troupe humoristique est tout à fait consciente qu'en utilisant ces éléments à leur propre compte, ils parlent le même langage que ceux-ci. De cette manière, tout ce qu'ils peuvent arriver à faire, c'est de modifier ces éléments de l'intérieur, qu'il s'agisse du spectaculaire, des institutions ou encore de l'identification. Pour le groupe britannique, ces éléments ne sont pas à proscrire, mais ils doivent évoluer. En d'autres termes, en s'attaquant sans cesse à ces institutions tout en les utilisant, les Monty Python font l'illustration du dicton « qui aime bien châtie bien ».

Si le choix des outils *pythonesques* apparaît douteux d'un point de vue éthique, c'est les moqueries répétées envers le public qui posent le plus grand problème. Comme nous l'avons déjà mentionné, les Monty Python ne se gênent pas pour se moquer de leurs spectateurs à de nombreuses reprises, que ce soit en ne respectant pas leurs promesses initiales ou encore en les insultant littéralement comme c'est le cas avec la séquence de Gaston au restaurant dans *Meaning of Life*.

Deux éléments essentiels viennent régler ce problème éthique en faveur des Monty Python. D'abord, c'est le spectateur qui pardonne à la troupe. S'il se sentait véritablement attaqué, le spectateur aurait pu utiliser les sanctions à sa portée pour passer son message. C'est le spectateur qui réclame que la comédie suive son cours, et qu'elle suive son cours initial : jamais il ne réclame de changements de la part des créateurs. C'est cet humour tranchant, cynique et cru qui est demandé par le spectateur, rien de moins. Le pardon est grandement aidé par le rire, cela ne fait aucun doute. Par contre, il ne faut pas perdre de vue que le pardon ne peut jamais être unilatéral, il doit être à double sens. Si les Monty Python demandent à être pardonnés, le spectacle peut continuer uniquement si ce pardon est donné par le spectateur.

Dans un deuxième temps, la distanciation sauve la morale du groupe britannique. Bien que cette distanciation puisse faire renaître le désir de l'illusion, comme le mentionne Jean-Louis Comolli, elle laisse aussi toute la place au spectateur. En effet, avec le rire comme distance, c'est au spectateur de mener à terme sa propre réflexion sur la blague proposée par les Monty Python. Ces derniers ouvrent la voie et ils dirigent le spectateur, mais jamais ils ne pourront ouvrir la porte eux-mêmes, cette étape revient uniquement au spectateur. Avec la distanciation, la troupe humoristique donne le dernier choix au spectateur qui peut décider ensuite ce qu'il fait avec ce qu'il a reçu. C'est lui qui décide jusqu'où sa réflexion pourra être poussée ; c'est lui qui décide des actions qu'il pourra prendre à la suite de la projection.

Les Monty Python agissent avec une éthique douteuse en ce qui a trait aux outils qu'ils utilisent. Cependant, cette éthique est rétablie par la confiance qu'ils obtiennent dans l'institution spectatorielle. À la toute fin, c'est tout de même le spectateur qui doit se faire sa propre idée de ce qu'il a vu et entendu dans le long métrage. C'est à lui de faire sa propre réflexion, peu importe les chemins que lui proposent les Monty Python. La troupe

humoristique donne tous les outils dont le spectateur a besoin pour se forger sa propre opinion. En agissant de la sorte, les Monty Python veulent former des spectateurs émancipés, des spectateurs critiques. Pour eux, c'est la seule façon possible pour ne pas être entièrement aspirés par la société du spectacle : « ou bien le spectateur qui vient aujourd'hui se construit contre le spectacle, ou il disparaît en tant que tel. Ce qui veut dire que si l'on n'est plus ce spectateur "émancipé" ou "critique", on ne sera même plus "spectateur" » (Comolli, 2009 : 11). En remettant la décision finale au spectateur, les Monty Python espèrent qu'il ne tombera pas dans le piège du spectacle et de la domination institutionnelle. Ils espèrent que le spectateur aura compris les dangers qui le guettent. En agissant de la sorte, ils démontrent la grande confiance qu'ils ont envers le spectateur, qu'ils jugent capable de produire son propre jugement et sa propre réflexion. Les Monty Python, dans leurs longs métrages, rejettent en bloc les dogmes pour promouvoir la réflexion et le questionnement, peu importe l'aboutissement de cette réflexion.

Si les Monty Python remettent cette réflexion entre les mains du spectateur, c'est que leurs blagues ne sont pas une finalité. Le rire n'est pas l'objectif à atteindre, il marque plutôt le début d'une réflexion : « il est vrai que les références postmodernes n'ont jamais une fonction simplement comique, même lorsqu'elles sont drôles, elles sont porteuses d'un discours » (Sorin, 2010 : 45). En portant un tel discours, le spectateur doit automatiquement y répondre, même si ce discours vient avec le rire. Les blagues *pythonesques* ouvrent la porte, mais c'est au spectateur de la franchir. Après tout, les Monty Python ne peuvent pas penser pour le spectateur.

L'éthique questionnable des Monty Python est pardonnée grâce à leur confiance envers le spectateur. Cette confiance ramène de l'espoir dans le monde de l'absurde souvent teinté de zones grises. Il ne faut pas oublier que l'absurde prend place dans une optique où les créateurs croient que la vie n'a pas réellement de sens. En remettant les clefs de la compréhension au spectateur, les Monty Python prennent position : si la vie n'a pas réellement de sens, elle n'est peut-être pas si noire non plus, elle est juste profondément humaine, avec tout ce que cela implique.

3.2.3 Le spectacle

La relation entre les Monty Python et le spectacle est ambiguë. Ils se savent dans une société du spectacle qui empêche la réflexion et les questionnements au profit des attractions et du spectaculaire. Le spectacle est fermé sur lui-même, il n'engendre rien d'autre que le spectaculaire. Par conséquent, la réflexion est exclue du processus spectaculaire. Malgré cela, les Monty Python continuent d'utiliser certains effets spectaculaires dans leur cinéma, même s'ils se positionnent souvent contre cette utilisation.

Les effets spectaculaires sont nombreux dans le cinéma des Monty Python. Les exagérations sont constantes, amplifiant le côté spectaculaire de certaines scènes. À titre d'exemple, le combat entre Arthur et le chevalier Noir dans *Monty Python and the Holy Grail* revêt ce caractère exagéré. Les deux chevaliers se rencontrent devant un pont gardé par le chevalier Noir. Ce dernier empêche quiconque de passer, sous peine de mort. Ne reculant devant rien, Arthur engage le combat. Rapidement, le roi Arthur a le dessus sur le chevalier Noir et il parvient à lui couper un bras. Le roi croit avoir gagné le combat, mais le chevalier Noir insiste pour que la bataille continue : pour lui, il ne s'agit que d'une égratignure. Arthur se bat de nouveau, coupant le dernier bras du chevalier. Cependant, ce dernier en redemande encore, insultant même au passage le roi Arthur. Le combat continue jusqu'à ce qu'Arthur coupe les deux jambes du chevalier, qui n'accepte toujours pas la défaite : il conclut la scène en disant qu'il s'agit d'une partie nulle. La séquence en entier est basée sur l'exagération : dès la perte d'un membre, le combat aurait dû être arrêté. C'est le spectaculaire qui prend le dessus.

Le spectaculaire prend aussi place chaque fois que le mode du récit est troqué pour le mode du vidéoclip dans les films des Monty Python. Ce mode d'énonciation peut être observé dans chacun des trois films analysés : dans la séquence *Every Sperm is Sacred* de *Meaning of Life*, dans la séquence *Knights of the Round Table* de *Holy Grail* et enfin dans la séquence finale de *Life of Brian*, où tous les crucifiés chantent en chœur *Always Look on the Bright Side of Life*. À chaque fois, c'est le vidéoclip qui prend le dessus et qui vient suspendre la narration. Sur le mode vidéoclip, ce sont les actions spectaculaires qui sont mises de l'avant : danse, acrobatie, costumes flamboyants. Dans tous les cas, « les numéros placent le récit entre parenthèses, suspendu au profit du rire, du loufoque, des anachronismes

et de l'absurde » (Sorin, 2010 : 130). Lorsque le spectaculaire survient, il prend inévitablement toute la place. Tout le reste est suspendu jusqu'à ce que la séquence soit terminée.

Il est même possible de considérer le gag comme une forme minimale de spectaculaire. En effet, de la même manière que le mode vidéoclip, le gag vient suspendre, lui aussi, le cours du récit. Au sein de la comédie, c'est le gag qui a la priorité : après tout, c'est grâce à lui si la comédie peut exister. Toute la place lui est donnée ; ce n'est qu'après qu'il ait eu lieu que le récit peut continuer. Comme les gags prennent une place énorme au sein de la comédie, le récit vient au second plan, pour ne pas dire qu'il est anodin. En ce sens, la formule des sketches préconisée par la troupe britannique est tout à fait appropriée : elle permet de nombreux gags sans alourdir un récit qui deviendrait incompréhensible à force d'être si souvent interrompu par des blagues. La narration est au second plan, certes, mais elle n'est pas complètement inutile. C'est souvent elle, grâce à sa structure, qui permet l'apparition de certains gags, comme nous l'avons vu avec les théories de Jerry Palmer. Sans elle, pas de péripétie possible, et par conséquent, pas de syllogisme et de logique de l'absurde. Cependant, force est d'admettre que bien que le récit soit essentiel à la comédie, il est bel et bien au service du gag et non de la courbe dramatique.

Devant la force des attractions produites par la comédie, le récit *pythonesque* vient au second plan pour le spectateur aussi. Ce dernier comprend et anticipe le film d'une manière différente que s'il était devant un récit dramatique classique par exemple :

Devant l'effet de texte créé par la prédominance de l'attraction sur la narration (ou, à la limite, par leur très étroite imbrication), le statut du spectateur change aussi. Il devient attentif à des opérations différentes par rapport à celles que la construction narrative comporte ; c'est ici un spectateur sensible aux mouvements de répétition et d'alternance (au lieu de ceux du développement narratif) que la structure mobilise (Paci, 2007 : 99).

En d'autres termes, le spectateur qui assiste à la comédie *pythonesque* s'attend à un spectacle particulier. Il est sans cesse dans l'attente du prochain gag qui le fera rire, peu importe si celui-ci fait avancer le récit ou non. La sensibilité du spectateur n'est donc pas placée au même endroit s'il assiste à une tragédie ou à une comédie absurde. La suspension

de la narration, dans le cas des films des Monty Python, est normale et surtout, attendue et espérée par le spectateur

Si les Monty Python se positionnent contre la société du spectacle, c'est parce que lorsque le spectaculaire est présent, il occupe tout l'espace disponible, excluant par la même occasion toutes les autres possibilités. Le spectacle est dominant, il emporte tout sur son passage :

Le spectateur au cinéma est emporté par le film, qu'il ne domine pas. Impuissant devant le déroulement de la projection, plus impuissant encore devant les effets mentaux entraînés par elle. [...] Le spectateur de cinéma est à la fois dans la croyance et dans la non-maîtrise (Comolli, 2009 : 69).

Le spectateur, même s'il est actif, est donc complètement dominé par la structure du cinéma spectaculaire. Il ne contrôle pas la projection, comme il ne peut pas répondre en direct aux messages lancés par les énonciateurs. Le spectateur de cinéma, lorsqu'il est question d'éléments spectaculaires, est prisonnier des images projetées. À la lumière de cette domination totale du spectacle, bien que les Monty Python désirent obtenir un certain contrôle à la fois sur leur œuvre et sur le spectateur, ils ne veulent pas non plus une domination totale. Ils ont confiance en le spectateur et lui retirer toute réflexion en la substituant par le spectaculaire ne serait pas lui rendre service. La solution médiane explorée par les Monty Python est donc de combattre le feu par le feu : se positionner contre le spectaculaire, par le spectaculaire.

Pointer du doigt le spectacle est essentiel pour permettre la réflexion. L'illusion cinématographique devient visible, souligner l'énonciation permet au spectateur de comprendre qu'un message lui est lancé. En montrant le spectacle, c'est ce qui l'entoure qui apparaît plus clairement :

Montrer qu'on ne peut pas tout montrer, c'est mettre le spectateur dans une place réelle par rapport à l'illusion de totalité du Spectacle. Il s'agit au cinéma, contre le spectacle, de montrer que le monde n'est pas "tout-visible", que voir c'est voir au-delà du cadre, voir qu'il y a un hors-champ qui n'est pas cadré (Comolli, 2009 : 115).

Pour montrer le spectacle, encore faut-il qu'il y en ait. Alors que l'utilisation du spectaculaire par les Monty Python peut paraître paradoxale, elle est en fait très logique. Ce n'est qu'en montrant le spectaculaire, qu'en l'utilisant qu'il est possible de voir ces effets. En

l'utilisant avec parcimonie, les Monty Python rendent plus clair tout ce qui est à côté du spectaculaire tout en soulignant ces effets pervers sur le spectateur. De cette manière, les Monty Python produisent un spectateur critique, un spectateur qui est en mesure de comprendre les rouages de la communication cinématographique. Le spectaculaire n'est qu'un chemin obligé, un autre des outils disponibles pour combattre les dogmes.

Les fonctions du rire combinées aux outils énonciatifs fournis par le cinéma donnent du pouvoir aux Monty Python à la fois sur le spectateur et sur leur œuvre. Ces armes ne parviennent pas à donner à la troupe humoristique un contrôle parfait sur les institutions, mais elles sont suffisantes pour permettre de les défier efficacement. Bien que discutable, c'est ce contrôle qui permet aux Monty Python de souligner leur présence, et par le fait même, de rendre l'énonciation cinématographique d'autant plus humaine.

CONCLUSION

Déjanté, éclaté et absurde, l'univers des Monty Python a de quoi attirer l'attention. Ce n'est pas un hasard si le travail humoristique de la troupe britannique est devenu un objet de culte chez plusieurs admirateurs. À travers leurs quatre saisons télévisuelles, leurs cinq longs métrages, leurs nombreux livres et disques et leurs spectacles, les Monty Python parviennent avec succès à remplir leur objectif principal : faire rire. Ce qui vient conférer le statut d'icône de l'humour aux membres de la troupe, c'est le fait qu'ils sont parvenus non seulement à faire rire, mais à unir ce rire avec une pensée critique. Avec les Monty Python, le rire n'est pas une finalité, il est le commencement d'une réflexion.

Le rire a tendance à prendre une place démesurée et à obnubiler tout le reste. Il met le récit en suspens, jusqu'à le reléguer au deuxième plan. Cependant, il ne faut pas oublier que même s'il prend une place énorme au sein de la comédie, jamais il ne vient effacer les autres aspects cinématographiques de l'œuvre. Malgré le rire, tout est encore possible pour les auteurs comiques qui travaillent au cinéma : le rire n'est qu'une plus-value intéressante, un outil de plus dans l'arsenal cinématographique. Le rire n'annule pas la pensée critique, bien au contraire. Il peut la provoquer, il peut renforcer le questionnement. La comédie est souvent mise à l'écart sous prétexte qu'elle ne se prend pas au sérieux. Au contraire, c'est avec désinvolture qu'il est possible de s'interroger différemment, de faire naître des réflexions préalablement rejetées.

En ce sens, nous croyons que les Monty Python doivent être considérés comme des auteurs à part entière, de la même manière que ceux qui ont façonné la Nouvelle Vague, par exemple. Les ressemblances entre les deux groupes sont marquantes. Les auteurs de la Nouvelle Vague, tout comme les Monty Python, se prononcent en marge des institutions, de manière à les faire évoluer. Ils utilisent aussi les marques énonciatives pour s'exprimer, mais encore plus pour donner la parole au spectateur. De manière plus importante encore, plus que le récit, c'est la réflexion qui vient au premier plan dans ces deux formes de cinéma. Ce qui sépare véritablement la Nouvelle Vague et les Monty Python, c'est l'utilisation du rire. Alors qu'il n'apparaît que très rarement dans le premier cas, il est la pierre angulaire du cinéma

pythonesque. Non seulement est-il présent, mais il est considéré comme un outil essentiel à la communication, comme un instrument redoutable aux multiples fonctions.

Les fonctions du rire

Les outils d'analyse du gag fournis par Jerry Palmer permettent d'observer le fonctionnement de l'humour, qui, selon l'auteur, contiendrait toujours une certaine dose d'absurde. Ces outils sont nécessaires non seulement pour identifier certains gags à l'intérieur du cinéma des Monty Python, mais aussi pour souligner l'humour présent dans d'autres sphères de la cinématographie *pythonesque*. C'est par l'analyse qu'il est possible de constater que certaines marques énonciatives présentes dans les trois films à l'étude sont bel et bien des gags à part entière. En les analysant comme gag, les marques de l'énonciation dans les films des Monty Python prennent une autre signification. À leur tour, elles peuvent donc être un véhicule pour le rire et ses fonctions, s'ajoutant aux fonctions déjà présentes dans l'énonciation qui se dévoile.

C'est la fine balance entre la probabilité et l'improbabilité d'un événement présenté qui vient créer la blague, et donc le rire. Cette logique de l'absurde, telle que la nomme Jerry Palmer, se rapproche des propos de Bergson qui insiste sur le fait que le rire est provoqué par du mécanique plaqué sur du vivant. Les deux théories se rapprochent l'une de l'autre, toujours en insistant sur un fait essentiel : le rire est provoqué par une certaine logique, par une certaine dose de vérité. Ces propos éliminent la pensée populaire qui veut que l'humour absurde, comme celui des Monty Python, ne soit pas réfléchi, calculé, qu'il s'agit de *n'importe quoi*. L'absurde est fondé sur une logique, bien que cette logique repose sur un syllogisme déficient. Loin d'être *n'importe quoi*, l'humour absurde est réfléchi dans ses moindres détails, calculant toujours l'équilibre entre la probabilité et l'improbabilité. Plus encore, l'absurde ouvre des portes : c'est parce qu'il n'est pas prisonnier d'un carcan sérieux que l'humour absurde peut aborder tous les thèmes, toutes les questions et toutes les réflexions.

Au terme de cette recherche, il nous apparaît de plus en plus clair que le rire ne doit plus être considéré comme une finalité, mais bel et bien comme un moyen. Nous croyons avoir été en mesure de démontrer que bien qu'il soit le résultat d'une blague, le rire est aussi

le commencement d'une autre fonction au caractère changeant, dépendamment des besoins des énonciateurs. Dans le cas particulier des Monty Python, nous avons recueilli et analysé sept fonctions différentes, faisant toutes partie d'un arsenal permettant à la troupe britannique de mieux contrôler son message. Qu'il agisse comme arme, comme bouclier, comme passage, comme séduction, comme salaire, comme pardon ou comme distance, le rire ne signifie certainement pas la fin de la communication : il en est plutôt le commencement. Ce n'est que grâce à lui que les Monty Python parviennent à provoquer la pensée critique, amenant le spectateur dans une réflexion.

Ces fonctions sont toutes différentes et ont toutes une utilité particulière. Certaines agissent plutôt en amont, à l'instar du rire comme séduction, tandis que d'autres agissent en aval, sur le modèle du rire comme pardon. Dans tous les cas, les fonctions du rire arrivent à garder le spectateur accroché et à le guider à travers la communication cinématographique. Les fonctions du rire peuvent être efficaces, mais il faut qu'elles soient employées adéquatement. Il ne faut jamais perdre de vue que si le rire possède d'autres fonctions que le simple dilatement de la rate, encore faut-il que ceux qui le provoquent désirent l'utiliser de cette manière. Le rire ne transporte pas automatiquement avec lui une fonction, elle doit lui être donnée par l'énonciateur : c'est ce dernier qui dicte la direction que prendra le rire. Après tout, le rire *peut* être une finalité ; seulement, il *doit* être plus que cela.

Cette analyse nous a permis d'explorer en profondeur les fonctions du rire à travers le travail des Monty Python sur la forme cinématographique. Ces fonctions ont toutes une double utilité aux yeux de la troupe britannique : une fonctionnalité particulière et une plus générale. En effet, si chacune des fonctions du rire agit sur un aspect particulier, en attaquant une institution ou en récoltant le pardon du spectateur à propos d'un acte bien spécifique par exemple, les fonctions ont aussi un rôle global : celui du contrôle. Dans tous les cas de figure étudiés, les fonctions du rire donnent un contrôle aux Monty Python, que ce soit sur le spectateur, l'œuvre elle-même ou, dans une certaine mesure, les institutions cinématographiques.

Le rire agit donc à deux moments distincts : à court et à moyen terme. Ces fonctions agissent d'abord dans l'immédiat, grâce à une blague qui provoque un type de rire particulier. C'est ce rire qui engendre une fonction précise, qui agit dans l'immédiat : le rire comme bouclier, comme arme, comme passage, comme pardon, comme séduction, comme salaire,

comme distance. Combinées ensemble, ces fonctions du rire agissent aussi à moyen terme, tout au long du film, en s'accumulant. C'est cette accumulation, ce savant mélange calculé et étudié qui donne un contrôle aux énonciateurs qui l'utilise. En réunissant ces deux paliers, le court et le moyen terme, le rire démontre son utilité lorsqu'il se trouve entre de bonnes mains. Avec ceci en tête, le rire ne peut plus être considéré comme une fin en soi, il devient un passage, un moyen, un jeu.

Combinées et bien utilisées, ces fonctions donnent un contrôle inouï à ceux qui les utilisent adéquatement, à la fois sur le spectateur, sur l'œuvre et sur les institutions. En effet, le spectateur est prisonnier de l'énonciation, ne pouvant ni l'arrêter, ni y répondre. Il est donc à la merci des énonciateurs, qui peuvent utiliser le rire pour l'emmener là où ils le veulent bien. Évidemment, ce contrôle a des limites et les Monty Python en sont conscients. Le contrôle qu'ils ont sur les institutions, pour ne nommer que celui-là, est minime. Ils savent pertinemment que les institutions sont dominantes et très difficiles à faire évoluer. Cependant, ils savent aussi que c'est en franchissant certaines limites qu'il est possible de changer les normes trop rigides. Conscients de cet état de fait, même s'ils contrôlent leur spectateur pendant la majorité de leurs longs métrages, ils préfèrent tout de même lui laisser le mot de la fin. Ils lui remettent le soin de continuer la réflexion entamée par les Monty Python. La troupe humoristique ne peut que montrer le chemin, c'est au spectateur de décider s'il l'emprunte ou non. En ce sens, les Monty Python n'abusent pas du contrôle que leur donnent les fonctions du rire, ils s'en servent uniquement pour guider le spectateur dans la voie du questionnement. L'humour absurde qui est si cher aux Monty Python n'apporte que très peu de réponses, il ne fait qu'accumuler les questions.

Les institutions font partie des interrogations centrales des Monty Python. Ce sont elles qui régissent la plupart des codes et des normes qui permettent la communication cinématographique et ce aux deux extrémités du spectre communicationnel. Elles sont en position de domination totale puisqu'elles dictent non seulement les règles, mais aussi les sanctions lorsque ces dernières ne sont pas respectées. En ce sens, les institutions sont très contraignantes et elles laissent très peu de place aux ouvertures et aux libertés créatives, à moins que l'œuvre ne fasse partie d'une institution qui tolère ce genre de libertés, comme l'institution du cinéma expérimental par exemple. Contraints dans leurs libertés créatrices, il n'est pas étonnant que les Monty Python se positionnent contre les institutions du cinéma

narratif classique et spectatorielle en se moquant constamment d'elles, peu importe les sanctions encourues. Les moqueries et les manques de respects envers elles sont nombreux et constants, marquant la position paradoxale du groupe britannique. En effet, il ne faut pas perdre de vue que bien que les institutions ne soient pas parfaites, ce sont tout de même elles qui permettent l'existence des Monty Python. Plus encore, elles sont au service de la troupe, qui utilise les faiblesses des institutions pour faire rire le spectateur. À cela, il faut aussi ajouter que bien que les institutions soient attaquées régulièrement, elles sont en quelque sorte complices de la troupe humoristique parce qu'elles se laissent manipuler. Ce sont elles qui sont en contrôle des sanctions lorsque les normes et les limites sont dépassées. Si les Monty Python s'en sortent indemnes, c'est donc que les institutions le veulent bien.

Si l'outil principal des Monty Python est le rire, l'énonciation fait aussi partie de leur arsenal de prédilection. À l'instar des institutions, la troupe britannique utilise l'énonciation jusqu'à son extrême limite, mettant à mal le médium cinématographique, le retournant dans tous les sens possibles. L'énonciation mise de l'avant par les Monty Python peut facilement être qualifiée de schizophrénique. La posture qu'ils prennent ne cesse de changer, passant par une énonciation classique, où le récit est mis de l'avant, à une énonciation qui se laisse entrevoir. Les marques d'énonciation sont nombreuses : monstration ou évocation du dispositif cinématographique, regards-caméra, dessins animés et censure de la part des personnages. Ce qui rend ces marques énonciatives particulières, c'est qu'elles sont pratiquement toujours suivies d'un retour au récit, comme si de rien n'était. Le récit *pythonesque* agit comme s'il était en mesure de censurer ce qui vient de se passer, comme si le spectateur n'avait pas eu le loisir de se rendre compte qu'il est bel et bien devant un film.

En agissant de la sorte, de manière fort improbable dans l'institution cinématographique narrative classique, l'énonciation devient un gag à part entière. En devenant un gag, l'énonciation cinématographique ouvre les portes à toutes les fonctions du rire qui peuvent venir l'appuyer dans le contrôle des Monty Python sur le spectateur. Plus encore, en montrant les marques de l'énonciation, la troupe britannique fait un pied de nez à l'institution du cinéma narratif classique, elle qui dicte habituellement de cacher ces marques.

Étudier différents systèmes

Il est évident que notre recherche comporte des limites. Le corpus proposé par les Monty Python est vaste et il est possible de l'aborder de plusieurs manières. Nous avons sciemment choisi de nous préoccuper principalement du texte, tout en gardant une ouverture à la fois sur le contexte de production et de diffusion. En choisissant cette manière de fonctionner, nous sommes conscients qu'il est difficile pour nous d'évaluer la véritable portée des fonctions du rire. Une étude de la réception, en prenant compte des fonctions du rire que nous avons présentées ici, permettrait d'observer la validité de notre théorie. Ce type d'analyse aurait aussi l'avantage d'observer à quel niveau ces fonctions opèrent. Agissent-elles de manière inconsciente, consciente ? Sont-elles spontanées ? Ces questions restent insolubles avec notre approche axée sur la sémio-pragmatique.

Nous avons aussi choisi de ne pas nous aventurer dans la construction d'un système complet qui pourrait incorporer les fonctions du rire. Nous avons préféré cette option dans l'optique où la création d'un système complet est complexe et peu flexible. En présentant les fonctions du rire comme des exemples parmi tant d'autres, il est toujours possible d'ajouter des éléments à ceux déjà présents, de les mixer ensemble, de les modifier lorsque le besoin se fait sentir. Un système fermé représentait une structure pour les besoins de notre recherche. Avec ces bémols en tête, nous ne rejetons pas en bloc l'idée d'un système fermé qui peut comporter certains avantages. En creusant plus loin dans la comédie et en sortant du corpus des Monty Python, nous croyons qu'il serait possible d'en arriver à un inventaire complet des fonctions du rire. Cette structure aurait l'avantage de qualifier chacune des fonctions du rire avec plus de détails, les classant par leur champ d'action par exemple. Dans ce système théorique, les fonctions du rire pourraient être classées selon qu'elles agissent en aval ou en amont, si elles servent principalement le spectateur, l'énonciateur ou l'institution par exemple. Un tel système aurait le net avantage de permettre une classification plus claire et plus nette que ce que nous proposons pour l'instant. La création d'une structure de classement comme celle-ci est risquée puisqu'elle vient figer la théorie dans un système peu flexible. Bien qu'il s'agisse de la principale raison pour laquelle nous n'avons pas tenté l'expérience, ce type d'aventure n'est pas sans intérêt.

Au cours de cette recherche, nous avons relevé beaucoup d'attaques envers des institutions en lien direct avec le cinéma, mais aussi envers d'autres institutions culturelles, politiques ou sociales. Ces attaques sont plus que des condamnations, elles sont à la fois des prises de position et des critiques. Le but de ces attaques n'est donc pas uniquement de pointer du doigt ce qui ne plaît pas aux Monty Python dans les institutions ciblées, mais ils désirent aussi que ces institutions changent pour le mieux. Si nous avons amplement analysé comment le rire permet aux Monty Python de critiquer les diverses institutions qu'ils trouvent contraignantes, nous n'avons pas réellement abordé la nature de ces critiques. Dans un autre contexte, il aurait été particulièrement intéressant d'approcher le contenu des attaques *pythonesques*. Il est pratiquement certain qu'un modèle d'attaque aurait pu se dégager d'une analyse du contenu plus complète. Sans affirmer qu'un point de vue politique complet aurait pu se dessiner uniquement à partir du contenu des attaques des Monty Python, il est certain que ce type d'analyse peut produire les grandes lignes de pensée *pythonesques*. *Life of Brian*, que nous avons ici analysé surtout sous l'angle du rire, aurait pu prendre un tout autre sens s'il avait été analysé uniquement à partir de son contenu religieux, par exemple.

Dans la même optique, l'analyse du corpus des Monty Python selon l'angle philosophique n'est pas sans intérêt. Les mentions des grands philosophes et de leurs philosophies respectives sont légion à travers l'œuvre cinématographique des Monty Python. Par contre, la pensée du groupe elle-même est très peu analysée. Ce n'est pas parce qu'ils mentionnent le nom de nombreux philosophes qu'ils adhèrent nécessairement à leur pensée. En ce sens, il serait intéressant d'analyser l'apport philosophique qui existe au sein de la troupe britannique. Il est évident que la troupe adhère à certaines pensées issues du mouvement absurde, mais les détails de cette réflexion ne sont pas clairement exposés au spectateur. Pour arriver au cœur de cette pensée, une analyse de contenu serait nécessaire.

Nous avons brièvement abordé la question de la parodie, du pastiche et de la satire dans le cadre de cette recherche, même si ces concepts ne se retrouvent pas au centre de nos préoccupations. En laissant une plus grande place à ces notions, il aurait été possible d'aborder les Monty Python à travers leur rapport au genre cinématographique. S'il est facile de constater que les films *Monty Python and the Holy Grail* et *Life of Brian* sont basés sur des outils parodiques, nous n'avons pas réellement abordé les cibles originales de ces deux œuvres. Dans les deux cas, les Monty Python revisitent à leur manière les mythes originaux

et il aurait été intéressant de comparer les récits originaux avec la version proposée par la troupe britannique. Non seulement cette comparaison aurait été pertinente, mais elle aurait aussi permis d'explorer les genres cinématographiques, que ce soit le péplum pour *Life of Brian* ou le film chevaleresque pour *Monty Python and the Holy Grail*. Une analyse sous l'angle du genre permettrait aussi d'explorer l'échange qui peut exister entre les Monty Python et les genres qu'ils utilisent. En l'utilisant, les Monty Python peuvent certainement faire évoluer un genre particulier et lui donner un nouveau souffle, tout comme ce dernier peut apporter des armes insoupçonnées à la troupe humoristique.

Bien que nous ayons mentionné à plusieurs reprises que nous considérons les Monty Python comme de véritables auteurs, nous n'avons pas vraiment utilisé cette notion à travers notre recherche. Nous avons choisi de ne pas insister sur cet aspect pour deux raisons. D'abord, la notion d'auteur a peu de poids sur notre théorie du rire. Ensuite, il nous paraît évident que les Monty Python doivent être considérés comme des auteurs à part entière, de la même manière que Jean-Luc Godard, Alfred Hitchcock ou Pierre Perrault sont considérés comme des auteurs. La façon dont les Monty Python utilisent le médium pour communiquer prouve non seulement leur savoir-faire cinématographique, mais aussi leur volonté de communiquer avec le spectateur. Tous leurs choix cinématographiques sont faits dans l'optique d'une communication, en toute connaissance de cause. Bien que l'humour absurde laisse croire le contraire, tout est calculé dans le cinéma *pythonesque*, confirmant leur statut d'auteurs. Si ce statut nous apparaît aussi clair, nous admettons tout de même qu'il nous aurait été possible d'insister un peu plus sur cet aspect et ces répercussions. En effet, analyser le corpus offert par les Monty Python en les considérant comme des auteurs ou encore comme de simples comiques peut venir changer énormément de données. Sans statut d'auteur, les fonctions du rire ont moins d'impact ; un auteur peut utiliser le rire avec un objectif caché alors que le rire est le seul objectif du comique.

Prendre la comédie au sérieux

Dans notre introduction, nous faisons mention des propos de Terry Gilliam qui déplorait le fait que les Monty Python sont rarement pris au sérieux dans l'univers cinématographique. Nous avons gardé la suite de ses propos en guise de conclusion :

I'm surprised because one can actually get one's academic intellectual teeth into this stuff. If there were a *Cahier du Comedy* around, they could have a field day with it. But they don't. I'm actually glad that it doesn't get *too* carried away, but I also think it's crazy that they can't accept that we're serious filmmakers when we're doing stuff which just isn't following the rules (Morgan, 1999 : 314).

La prédiction de Terry Gilliam s'est avérée vraie : il y a beaucoup de matériel académique à se mettre sous la dent dans le corpus cinématographique des Monty Python. Bien que cette prédiction se soit avérée vraie, ce qu'il faut surtout retenir de cette citation c'est qu'au fond, Gilliam est heureux que la comédie ne soit pas *trop* prise au sérieux. En restant dans l'œuvre, la comédie peut se permettre de jouer sur plusieurs paliers, elle peut aussi se permettre des libertés qu'elle n'aurait pas si elle était toujours prise au pied de la lettre. Le statut qu'elle possède lui permet toujours avoir une porte de sortie en disant qu'au fond, elle est *seulement* une comédie !

Si Gilliam a raison lorsqu'il affirme que le matériel académique abonde dans le cinéma des Monty Python, il se trompe lorsqu'il dit que personne ne s'est vraiment intéressé à eux dans le monde des études cinématographiques. Les Monty Python ont intéressé plusieurs personnalités académiques, ayant même été le thème central d'un colloque organisé dans le cadre de leur quarantième anniversaire (Malamud, 2011). Si certains les considèrent comme de véritables auteurs qui méritent amplement leur place dans les études cinématographiques, d'autres ont une vision beaucoup moins positive de leur apport au monde cinématographique : « The Python humour [...] is notorious for being infantile hysterics inflated often to the level of genius...[and] much of it is intended to be nothing more than loony outrageousness...but everything means somethings » (Thompson cité par Larsen, 2003 : 208). Notre parti pris envers la troupe humoristique nous empêche de nous prononcer objectivement, mais nous pouvons tout de même avancer que la vérité se situe probablement quelque part entre ces deux visions. Ni des génies, ni des hystériques infantiles, les Monty Python n'en restent pas moins des auteurs qui utilisent le rire et l'humour absurde comme des moyens de communication permettant de questionner les institutions en place et de les changer.

Au moment d'écrire ces lignes, les Monty Python reviennent à l'ordre du jour après plusieurs années d'absence. En effet, des rumeurs de plus en plus persistantes parlent d'un

retour au grand écran pour les membres des Monty Python qui sont toujours en vie (Pinchefsky, 2013). Parmi les membres de la troupe, seul Eric Idle n'a pas encore confirmé sa participation à l'aventure. Souhaitons qu'ils reprennent leur œuvre là où ils l'ont laissée en 1983 avec *Meaning of Life*, pour le plus grand plaisir de leurs admirateurs et de leurs nombreux héritiers humoristiques.

En définitive, nous avons la conviction que la comédie des Monty Python possède beaucoup plus de qualités que son rire. De la même manière, nous pensons que le rire qu'elle provoque est non seulement puissant, mais aussi lourd de sens. Nous considérons ce rire comme étant porteur de différentes fonctions, toutes aussi utiles les unes que les autres. C'est ce rire qui fait vivre la comédie, sans quoi elle n'existerait pas.

Pour nous, la comédie, en particulier celle offerte par les Monty Python, est plus qu'une *simple* comédie. Elle est un art délicat, construit minutieusement et réfléchi jusque dans ses moindres gags. Faire rire est un art en soi, mais ce don peu commun est loin d'être une finalité. Pour nous et pour les Monty Python, le rire n'est que le commencement.

BIBLIOGRAPHIE

- Asma, Stephen. 2006. «Against Transcendentalism : *Monty Python's The Meaning of Life* and Buddhism». In *Monty Python and Philosophy. Nudge Nudge, Think Think!*, Gary L. Hardcastle et George A. Reisch. Puru: Carus Publishing Company, p. 93-110.
- Auxier, Randall E. 2006. «A Very Naughty Boy : Getting Rish with Brian». In *Monty Python and Philosophy. Nudge Nudge, Think Think!*, Gary L. Hardcastle et George A. Reisch. Peru: Carus Publishing Company, p. 65-81.
- Barrette, Pierre. 1997. *Cinq films contemporains d'auteurs américains. Analyse sémio-pragmatique*. Montréal: Université du Québec à Montréal, 322 p.
- Barthes, Roland. 1975. *Roland Barthes par Roland Barthes*. Paris: Éditions du Seuil, 237 p.
- BBC. 2012. «Public purposes: Stimulating creativity and cultural excellence». En ligne. <<http://www.bbc.co.uk/aboutthebbc/insidethebbc/whoweare/publicpurposes/creativity.html>>. Consulté le 16 avril 2012.
- Bergson, Henri. 1940. *Le rire*. Paris: Presses Universitaires de France, 359 p.
- Brecht, Bertolt. 1963. *Petit organon pour le théâtre*. Paris: L'Arche Éditeur, 87 p.
- Bretèque, François de La. 2003. «Images de la terre dans les films moyenâgeux». *Cahiers de la Cinémathèque*, no 75, octobre, p. 63-71.
- Breton, André. 1924. *Manifeste du surréalisme*. Paris: Gallimard, 173 p.
- Brillant-Annequin, Annick. 2005. «Du *Gai Savoir* de l'acteur à celui du spectateur : les paradoxes du rire selon Dario Fo». *Recherches & Travaux*. En ligne. <<http://recherchestravaux.revues.org/index288.html>>. Consulté le 15 septembre 2012.
- Cavell, Stanley. 1981. *À la recherche du bonheur. Hollywood et la comédie du remariage*. Paris: Gallimard, 270 p.
- Comolli, Jean-Louis. 2009. *Cinéma contre spectacle*: Éditions Verdier, 243 p.
- Dällenbach, Lucien. 1977. *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*. Paris: Seuil, 247 p.
- Debord, Guy. 1967. *La société du Spectacle*. Paris: Gallimard, 170 p.

- Deleuze, Gilles. 1985. «Du souvenir aux rêves». In *L'image-temps*, p. 62-91. Paris: Les éditions de minuit.
- Eco, Umberto. 1992. «Intentio lectoris. Notes sur la sémiotique de la réception». In *Les limites de l'interprétation*, p. 19-47. Paris: Bernard Grasset.
- Erickson, Stephen A. 2006. «Is There Life After Monty Python's *The Meaning of Life*?». In *Monty Python and Philosophy. Nudge Nudge, Think Think!*, Gary L. Hardcastle et George A. Reisch. Puru: Carus Publishing Company, p. 111-121.
- Foucault, Michel. 1969. «Qu'est-ce qu'un auteur?». *Bulletin de la Société française de philosophie*, vol. 64, p. 73-104.
- Freudiger, Alain. 2002. «Monty Python : le comique et l'énonciation». *Hors-Champs*, no 8 (printemps-été), p. 10-15.
- Genette, Gérard. 1982. *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris: Éditions du Seuil, 572 p.
- Guardia, Jean de. 2004. «La comédie est-elle possible? Étude générique». *L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, no 36, p. 116-140.
- Harries, Dan. 2000. *Film Parody*. Londres: British Film Institute, 153 p.
- Ishaghpour, Youssef. 1982. «La théorie brechtienne et le cinéma». In *D'une image à l'autre*, p. 13-80. Paris: Éditions Denoël.
- Jean, Marcel. 2008. «Qu'est-ce qui nous fait rire?». *24 images*, no 140, décembre, p. 8-32.
- Jones, Henri. 1966. «Surréalisme et mauvaise conscience». *Études françaises*, vol. 2, no 3, p. 295-313.
- Jost, François. 1992. *Un monde à notre image. Énonciation, Cinéma, Télévision*. Paris: Méridiens Klincksieck, 140 p.
- Jullier, Laurent. 1997. *L'écran post-moderne un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*. Montréal: L'Harmattan, p. 203.
- Larsen, Darl. 2003. *Monty Python, Shakespeare and English Renaissance drama*. Jefferson: McFarland & Company, 239 p.
- Malamud, Randy. 2011. «Monty Python's Academic Circus». *The Chronicle of Higher Education*. En ligne. <<http://chronicle.com/article/Monty-Pythons-Academic-Circus/126062/>>. Consulté le 17 février 2012.
- Mars, François. 1964. *Le gag*. Paris: Les éditions du cerf, 148 p.

- McCabe, Bob. 2005. *The Pythons autobiography by the Python*. New York: Thomas Dunne Books, 360 p.
- Metz, Christian. 1991. *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris: Méridiens Klincksieck, 227 p.
- Morgan, David. 1999. *Monty Python Speaks!* New York: HarperCollins, 335 p.
- Odin, Roger. 1983. «Pour une sémiopragmatique du cinéma». *Iris*, vol. 1, no 1, p. 67-83.
- , 1992. «Le spectateur de cinéma : approche sémiopragmatique». *Communication*, vol. 13, no 2, p. 39-58.
- Paci, Viva. 2007. *De l'attraction au cinéma*. Montréal: Université de Montréal, 283 p.
- Palmer, Jerry. 1987. *The logic of the absurd. On film and television comedy*. Londres: British Film Institute, 232 p.
- Pillard, Philippe. 2010. *Histoire du cinéma britannique*. Paris: Éditions du Nouveau Monde, 334 p.
- Pinchefsky, Carol. 2013. «New Monty Python Movie Announced... With Robin Williams». *Forbes*. En ligne. <<http://www.forbes.com/sites/carolpinchefsky/2012/01/31/new-monty-python-movie-announced-and-there-was-much-rejoicing/>>. Consulté le 13 février 2013.
- Prince, Éric. 2004. *Woody Allen et le genre du remariage : approche pragmatiste*. Montréal: Thèse (D. en sémiologie) Université du Québec à Montréal, 317 p.
- Richardson, Alan. 2006. «Tractatus Comedo-Philosophicus». In *Monty Python and Philosophy. Nudge Nudge, Think Think!*, Gary Hardcastle et George A. Reisch, p. 217-229. Peru: Carus Publishing Company, p. 217-229.
- Ricoeur, Pierre. 1986. «Qu'est-ce qu'un texte?». In *Du texte à l'action*, p. 137-159. Paris: Seuil.
- Schilbrack, Kevin. 2006. «Life's a Piece of Shit». In *Monty Python and Philosophy. Nudge Nudge, Think Think!*, Gary L. Hardcastle et George A. Reisch, p. 13-23. Peru: Carus Publishing Company, p. 13-23.
- Simon, Jean-Paul. 1979. *Le filmique et le comique. Essai sur le film comique*. Paris: Editions Albatros, 168 p.
- Sorin, Cécile. 2010. *Pratiques de la parodie et du pastiche au cinéma*: L'Harmattan, 288 p.

- Thomé-Gomez, Françoise. 1998. «Le péplum et sa parodie». *CinémAction*, no 89, p. 75-83.
- Todorov, Tzvetan. 1989. *Nous et les autres : la réflexion française sur la diversité humaine*. Coll. «La couleur des idées». Paris: Seuil, 452 p.
- Vadeboncoeur, Pierre. 1983. «Aparté sans conséquence sur l'absurde». *Liberté*, vol. 25, no 2, p. 98-100.
- Vigouroux-Frey, Nicole. 1995. «Ving ans après... Sacré Graal! Ou l'humour des Monty Python». In *Humour et cinéma*, Daniel Royot, p. 115-127. Saint-Denis: Humoresques.
- Wagner, Glenda. 1993. «François Jost, Une monde à notre image. Énonciation, cinéma, télévision». *Études littéraires*, vol. 26, no 2, automne, p. 105-115. En ligne. <<http://id.erudit.org/iderudit/501049ar>>. Consulté le 15 septembre 2012.

Filmographie

- Jones, Terry (1979). *Life of Brian*. Film 35 mm, coul., 94 min. Londres.
- (1983). *Monty Python's Meaning of Life*. Film 35 mm, coul., 107 min. Londres.
- Jones, Terry, et Terry Gilliam (1974). *Monty Python and the Holy Grail*. Film 35 mm, coul., 91 min. Londres.